CONTENTS

1989 MAR.-APR.
Vol.28

NG
1989 MAR.-APR.
Vol.28

●編集 NG編集室 ●デザイン VCP ●印刷 奥村印刷 ●表紙イラスト 藤岡勝利

3本一挙に大特集!!

囚われのアルテミスを救え！
今、太陽神アポロンの戦いの
神話が始まる

P.3

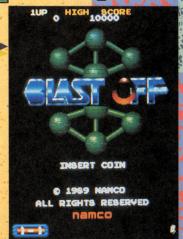
フェリオス

あの、ボスコニアンが帰ってきた！

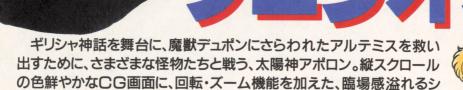
P.8

女の子にも大人気。
コミカルなキャラクターの
パズルゲーム

P.7

◀復活した最強の魔獣デュポン

壮大なストーリーを背景に 今、ゲームは神話を語り始める

フェリオス

ギリシャ神話を舞台に、魔獣デュポンにさらわれたアルテミスを救い出すために、さまざまな怪物たちと戦う、太陽神アポロン。縦スクロールの色鮮やかなCG画面に、回転・ズーム機能を加えた、臨場感溢れるシューティングゲームです。

時は一万年の昔、古代ギリシア。7つの神殿の怪物を倒し、愛するアルテミスを救え。ペガサスにまたがり、光の剣を操るのはキミだ!!

◀アイテムを取ってパワーアップ▶

アポロンの武器「魔法の剣」は、パワーチャージにより4段階の強さがあるので、パワーゲージを見ながらショットボタンを押し続けると、強い弾が撃てる。

ここで見逃せないのが、ヒットするとアイテムに変身する「黄金のフクロウ」だ。アイテムは4種類。Ⓢスピードアップ、Ⓞオプション、Ⓑバリアービーム、Ⓛライフ、で各々効能が異なる。アイテムは、ボスキャラとの攻防戦などで威力を発揮するので、できる限り押さえておこう。

これはスピードアップのアイテム。すばやく取って保有する。

◀〈EASY〉〈HARD〉をモードセレクト▶

ゲームは全部で7チャプター（ラウンド）。<EASY>と<HARD>のモードセレクトができるので、まずは<EASY>で腕ならし、ただし<EASY>は、終盤の敵の猛攻を省略し、4チャプター終了後いきなりデュポンとの最終決戦となる。

やはり本格派のキミなら、<HARD>の猛攻をかわし、自力で光の剣「フェリオス」を手に入れ、デュポンを倒してほしい。

※HARDバージョンでのデュポンとの最終決戦は、<EASY>のようにたやすくは終わらないぞ。プレイしてみてのお楽しみ。

炎の怪物アンタイオスのいる第4の神殿へ。だがその前には溶岩の海を泳ぐ獰猛（どうもう）なヒマイラと、ファイア・ビーの執拗（しつよう）な攻撃が。

▶月の女神アルテミス

7つの神殿で待ち構える、恐ろしい魔獣たち

復活した最強の怪物デュポンは、追って来るアポロンに向けて、数々の魔獣を神殿に配した。ヘビの毛髪を持つメデューサの神殿、老婆の三姉妹グライアイの神殿、半人半鳥の魔女セイレンの神殿…。もちろん、それらの手強い(てごわい)ボスキャラクターを倒さなければ、アルテミスを救うことはおろか、次なる神殿へと進むこともできない。そして最後の神殿には、魔獣の王デュポンが待っているのだ。

▲▶怪物が住む神殿は全部で7つ

▲スキュラは、水晶の中から氷の世界を操っていた

グライアイは老婆の姿をした3姉妹▶

◀炎の怪物として蘇ったアンタイオス

獰猛(どうもう)な3つ首の犬ケルベロス▶

▲狂ったように襲いかかるメデューサ

行く手を阻む(はば)敵キャラも手強い(てごわ)ぞ!!

敵キャラ	解説
ムカ虫 → モンキーファイト	地底の神殿へ行く前、洞窟の床に貼りついているのはムカ虫だ。次の瞬間、モンキーファイトに変身して襲ってくるので油断はできない。
ギガ / メガ	氷の世界でスキュラが放った弾。メガは壊せるが、ギガ(赤い弾)は破壊できない。ギガは物にぶつかると爆発し、四方八方に散るので始末が悪い。
ドラコニアン / スカイドラコニアン	スキュラの神殿の入口で、地上の番兵を務めるドラコニアン。空からはスカイドラコニアンが。
スケルトン	アンタイオス配下最強の剣士シルバー・スケルトン。斧(おの)を投げつけてくる前に、パワーを溜めて一気に撃て。
ゾンビ兵	グライアイの神殿への途中、橋の下から不気味に歩いてくるぞ。
グリーン・パイソン	ケルベロス配下の水の世界に棲む怪物。巨大な石を投げつけてくるので注意。

▲水鏡は、魔王デュポンの姿も映し出すのだ。
でも、デュポンの本当の姿を見たものはいない……

アポロンめ、私に刃向かえばどうなるか、見せてやる！

映画のワンシーンのように、流れるアニメーションと音声合成

邪悪なキャラクターとの迫真の戦いに加えて、美しいアニメーション効果も、このゲームの大きな魅力だ。

神殿のボスキャラを倒すと、囚われの身のアルテミスの姿が水鏡に映り、ある時はヒントを、ある時はアポロンへの想いを涙を溜めて語りかける。と思えば、デュポンの大胆不敵な姿が画面を覆う。まるで、映画のワンシーンを見ているかのようだね。

一万年の昔、古代ギリシアの神話をベースにした、壮大なストーリー。興味深く感じた人は、付録ポスター・ウラの『フェリオス〜アルテミスの章』を読んでね。人物の背景やストーリーが奥までわかって、ゲームが何倍もおもしろくなると思うよ。

さあ！ 勇者アポロンはキミだ。いとしいアルテミスを、早く、キミの手で助け出してあげてね。

――アポロン、光の剣を手に入れなければ、デュポンに勝てないわ。

▲▶デュポンを倒すには、光の剣「フェリオス」を手にしなければ…。アルテミスはいつも、キミを見守っている。アイテムに変身する"黄金のフクロウ"、あれも実は、アルテミスがアポロンのために放っているものなんだ

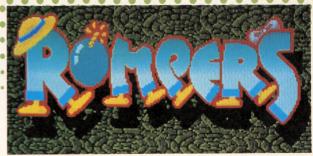
――アポロン…、あなたと過ごしたディロスの丘に帰りたい。

▶▼横顔をスクロールして捉えるカメラワークが、美しくも哀しい。ほら、こんなアルテミスをもう放っておけないでしょ!?

▶回想シーン。ふたりは"ディロスの丘"で、こんなふうに過ごしていたの

ゲーム ストーリー

地中海に点在する島のひとつククルス島には、グレリン宮殿と呼ばれる遺跡がありました。そこは石柱で囲まれた部屋の中に、石板が幾つも並んでいるという不思議な場所でした。この遺跡は昔、神様が魔王グレリンを封じ込めてしまったという言い伝えがありましたが、時が経つにつれ島の人人は神様を信迎しなくなり、言い伝えもいつしか忘れ去られてしまいました。ところがある日とうとう、グレリンが復活してしまったのです。

そうとは知らず、島の子供チャップはガールフレンドのルミナと一緒に遺跡に遊びに来ました。それを見ていたスケベなグレリンは、使い魔に命じルミナをさらってしまいました。チャップはルミナを救い出すため、モンスターの攻撃をかわしながら1人遺跡の奥へ進んで行くのでした。

コミカルパズルゲーム

ロンパーズ

ノーテンキなキャラが大活躍
ナムコっぽさ、感じないかい?

ゲームの内容は、いたって単純明解。"単純で楽しい"ナムコっぽさの原点って、このへんにあるのかもね。ホラ、『パックマン』や『ディグダク』を懐かしく思い出した人、多いでしょっ?これだったら、女の子だって、きっと気に入るはず。もうクリアしたっていう人は、彼女にもこの楽しさ教えてあげて。

敵キャラたちの特徴と対策

ヤツラのこと、もうちょっと知ると他の解き方も探せるはずだよ!

ザコ敵

不まじめピョコリン
鍵をいくつか守っていて、自分の守っている鍵の所に来ると一服してたばこをふかすんだぜ。守っている鍵を全て取られないと追っかけてこない。不まじめだよなあ

ナチ坊
自分の守っている2個の鍵のあたりを常にうろうろしている。鍵を1個取られると目標を見失って巡回ルートが変わるから注意してね。また、守ってる鍵を取られるとあとを追っかけてくる。2回石板の下敷きにしないとやっつけられない

ゴロリン
体を丸めてゴロゴロ、1度転がり始めると何かにぶつかるまで止まらない。動きを見切れば恐くない

ピョコリン
行列でピョコピョコ跳(は)ねながら追っかけてくる。横長石板でまとめてつぶしちゃいましょう

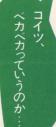
たっぐす
爆弾を投げるひょうきんな奴。爆弾は爆発すると四方の石板を倒すので注意してね。爆弾を投げた後追っかけてくるよ

トドリン
油断していると吹雪を吹きかけられ、動きが遅くなっちゃうからね。守っている鍵を取られるとあとを追っかけてくるよ

ベカベカ
石板を倒しながら追っかけてくる姿がかわいい。倒した石板の下敷きにされないように気をつけて!

ケララ
「やーい、のろま!!」なんて笑っていると火を吹かれちゃうぞ。火を吹く直前に体が赤くなるからね

コイツ、ベカベカっていうのか…

永久パターン防止キャラ

使い魔
グレリンの手下だけど、チャップに恋してしまった魔界の女の子。制限時間を過ぎると現れてチャップに抱きつき、頬ずりをする

ボス敵

グレリン
最終ボスで、ルミナちゃんをさらった張本人。超能力で分身し、火や吹雪を吹いたり、石板を倒したり、あらゆる攻撃を仕掛けてくる手強い奴。石板の下敷きにしても死なないけど、鍵を全て集めるとグレリンの弱点が…

大グモ
通路上にクモの巣を張る困った奴。クモの巣に引っかかった時はレバーをガチャガチャ動かして振りほどきましょう

ロンパーズ製作秘話

ゲームを見れば開発した奴らがわかるって？　当ったり!! 〝ロンパーズ開発スタッフは、陽気な3人トリオ。では、3人に語ってもらいましょう。

プログラム担当・YAPPI
オートバイにまたがっていれば幸せというバイク好き。ただ今、タンデムしてくれる女性募集中。『ロンパーズ』がデビュー作

サウンド担当・O―TAKAさん
ダイビングが好きで、バッタ類と白バイが嫌い。ただ今コンピュータの猛勉強中なんですけど…。『ロンパーズ』がデビュー作

企画、グラフィック担当・のりりん
デビューは『クエスタ』のグラフィック。今回『ロンパーズ』で企画に初挑戦。趣味はマンガ描きであるが、最近サバイバルゲームに凝っている変人

Ⓝ…のりりん
Ⓣ…おたかさん
Ⓨ…ヤッピー

本が倒れて〝決定的発想の瞬間〟

Ⓝ　ロンパーズは最初にゲーム内容が先行してできたゲームなんです。メインフィールドである石板を倒して敵をやっつけるというイメージですよ。実はあれには、偉大なる〝決定的発想の瞬間〟っていうのがあるんですね。ムフフフ…。

Ⓨ　出ましたっ！　出たぞォー！

Ⓣ　みんな、静かにぃー。聞いて！

Ⓝ　あれは『クエスタ』のグラフィックが終わって、新しい企画をやろうって考えていた頃のことなんです。ずーっといいアイデアが浮かばなくって、くる日もくる日も机の上でウンウン唸る日が続いていたんですね。するとある日、帽子をかぶった男の子が僕のところに石板を持って……。

Ⓣ　まじめにィ！

Ⓝ　失礼！　で、その日もいつものように机の上でボーッとしてたんですよ。するとですね、何もしないのに、何もしないのにですよ、本棚にある本がバタバタって倒れたんですねぇー。

Ⓣ　キャ～！

Ⓨ　ゴ、ゴメンナサイ！　バカバカしい話だけど、実際、そこからロンパーズが生まれたもんで……。がまんして聞いてやってくださいまし。

Ⓝ　その瞬間〝これだ！〟って思ったわけなんです。これを利用して何かできないかなってね。12ラウンドぐらいのところで、石板の間をウロウロしている敵をバタバタやっつけるところがありますよね。あそこなんて、その時のイメージ通りって感じで、結構、満足してるんです。へへ。

Ⓣ　でもゲーム内容に後でストーリーを加えていったため、なんだかへんなところもあるのよね。地中海なのにサンバが流れてしまったり……(笑)。実は、あの曲を作った頃はまだ地中海という設定がなかったんですよォ。ダメよのりりん、とってつけちゃ(笑)。

Ⓣ　主人公のキャラクター考えている時、南の島の原住民にしようとか、メキシカン風にしようかとか、いろいろ迷っていたんですよね……。

新人が作ったなつかしのナムコ

Ⓣ　私、新入社員でゲーム音楽作るの初めてでしょ？　だから最初は何でもかんでものりりんの言うことを聞いてたんです。でも途中で、「コリャ、ダメだ。音楽のことは私のほうがわかっている」って思い直して、自分が納得のいくように作っていったってわけなんですね。

Ⓝ　終わりのほうでは、「こういう音楽にしたいから、こんな画面にして！」なんて、反対に指示されちゃって(笑)。

Ⓣ　初めての曲作りだし、技術も足りないし、とにかく丁寧に一生懸命作っていったつもりなんです。出来上がっていろんな人に聞いてもらったら、昔のナムコのイメージだって言われたんですよね。私、『マッピー』より昔のナムコって知らないんだけどなぁ。不思議。イメージ的には、とにかくノーテンキに、中味はからっぽでもいいから、ひたすら明るく陽気にって感じ。

Ⓨ　初めてっていえば、僕もそうなんだ。プログラムのプの字も知らないで、よくゲームになったと思うよ。逆に白紙の状態だからよく頭に入ったのかもね。今回得たことを次にも活かしていくぞ。みんな次のゲームも期待してね。

Ⓝ　最後に㊢攻略法を。自分で気づいた人も多いかもしれないけど参考までに。複数の的をまとめて石板の下敷きにするとボーナス点がもらえるよ。また、小さい石板でやっつけるほど高いボーナス点がもらえるってことも覚えておいてね。では、ロンパーズを末長くヨロシク！

あ～らよっと！

BLAST・OFF

ブラスト・オフ

本格派縦スクロール シューティングゲーム

第二次宇宙(ボスコニアン)戦争勃発！

悪の支配者を叩き潰すため、司令部から「ブラスト・オフ」の命令によりブラスターFRが発進した。

アーケードNEW GAME情報

LOCATION NETWORK

ロケーションネットワーク 新学期特集

ナムコ直営のゲームセンターを紹介するロケーションネットワーク。今回は、学生街にあるキャロットにズームイン!!

春だーい！　週末だーい！
頬をくすぐる風が心地よいと感じたら、旅に出ようぜ。
ゲーム大好き少年の旅は、やっぱりキャロットが中心でなきゃね。

キャンパスロードのキャロット紹介

仙台 宮城野原キャロットハウス

営業時間/10：00～21：00
☎022-299-2817
住所/宮城県仙台市五輪1-10-7

恐怖の育英タイムって何？

「心の旅よ宮城野よ」と島崎藤村の歌にも歌われた宮城野には、4000人近くの生徒を持つ育英学園がある。

学園近辺にあるゲームセンターは、キャロットハウスのみということもあって、午後3時から5時ぐらいまでの間は、制服を着た育英生で身動きひとつできない状態になるという。巷では、この時間帯を〝恐怖の育英タイム〟というそうだ。駅前にお店があるということもあって、「電車が来るまで一プレイ」という軽いノリで、毎日顔を出す育英生も多いらしい。

育英学園は、選抜高校野球で何度も宮城県代表として出場していること等を含めて、全搬的にスポーツが盛んであることで有名だ。

◀馬賊のラーメン スープがあっさりしていて、コクがあることで有名。CH富田係員オススメの店。ラーメン 300円

仙石線
宮城野原キャロットハウス
馬賊（ラーメン）
宮城野原駅
至仙台
育英学園

◀仙台育英学園 校門には、春の選抜高校野球出場を祝う旗が雄々とたなびいている。

▶恐怖の育英タイム 20坪ぐらいの狭いスペースに、多い時には60人以上入っているというからコ、コワイ！

われら育英生

ゲームとのかかわり方を教えて！

●育英学園一年　しんいち君の場合

育英はマンモス校でしょ？　入学してもうすぐ一年になるけど、まだ知らない人のほうが多いし、校舎なんて広くって回ってないところがあるくらい…(笑)。だから、育英生同士がキャロットで知り合いになるっていうケースも多いんだ。僕もたくさんの人と知り合ったよ。

高校生だし、あんまりお金を使えないから、上手(じょうず)な人のプレイをよく見てから自分でやるようにしているんだ。初めてやったナムコのゲームは『パックランド』かな。

●育英学園一年　つのだ君の場合

僕はしんいち君と同級生なんだけど、ゲーム歴は長いんだ。なにしろ幼稚園の頃からの常連だから…。実はね、母親がデパートに勤めていて、そこの屋上のゲームコーナーが僕の遊び場になっていたんだ。その頃やった『ジービー』など、〝ブロックくずし〟が懐かしいね。小さいから難しいことできないでしょ？ひたすらボールを追っかける日々だったなぁ。

でも、同級生でそんな昔のナムコを知っている人っていないんだよね。PC仙台に昔のナムコのゲームが揃っているでしょ？『フォゾン』とか『ボスコニアン』とかやって、「これ、おもしろいぞー」って夢中になっているんだもん。でも、そういうゲームを知ってる僕の方が例外なんだけど…(笑)。

ゲーム小僧の小さな旅

とっておきの1日コース 仙台編

政宗縁(ゆかり)の地を訪ねるのは若葉の頃がいいね

おっかけ 政宗探索コース

みんなはもう、ナムコットの『独眼竜政宗』はやったよな。仙台附近には、政宗縁のものがいっぱいあるんだぜ。仙台駅前にはキャロットの中で一番大きいPC仙台店もあるしね。ここでは、PC仙台店を中心に一日で回れる範囲で、政宗を追っかけてみよう。

〔午前〕いっきに松島へ――

●仙石線にて松島海岸下車
（仙台駅から片道380円 乗車時間28分）
駅近辺に名所が集中しているので順に回るとよい。

〔午後〕仙台市内見学

●政宗縁の場所として青葉城跡と瑞鳳殿が挙(あ)げられるが、どちらか一か所に絞って、ゆっくり見学するといいね。
青葉城跡：駅前からバス20分
瑞鳳殿：駅前からバス15分。霊屋下車

●夕方から夜にかけては、ゲーセン巡りをお薦め。中央通りには、ナムコ直営店PLABOをはじめ、大手のゲーセンがたくさんあるよ。

◀名物笹かまぼこ
店先で食べる焼きたてのものが、バツグンにおいしい。2本で、300円

松島や…
ああ松島や！

いっきに松島へ！

◀みちのく伊達政宗歴史館
政宗の一生を蠟人形を使って再現してある。思わず政宗の生きた時代に入り込んでしまうよ

みちのく伊達政宗歴史館
瑞巌寺
円通院
五大堂
松島海岸
仙台駅
PC仙台店
ターミナル
PLABO NEWS
中央通り
まんみ
至青葉城へ

ここから松島が一望できるよ

▲五大堂
松島を象徴する単層宝形造りの建物。1170年、坂上田村麻呂が松島の風景に心を奪われて建てたもの。1604年に政宗が改築している

▲プレイシティキャロット仙台店
去年の12月に改装オープンし、スペースもグッと広くなったよ。ゲームマニアなら一度は行ってみたいお店だね。休憩室のモニターでは、なんと、『ウイニングラン』の走行が見られるゾ

PC仙台店

▶まんみのラーメン
ナムコ社員行きつけのラーメン屋。ランチか夕食はここをお薦め。
あんかけ五目そば・500円

▲PLABO NEWS
アダルト趣向のナムコの直営ゲームセンター。クリスマスやハロウィンなど特別な日に、店員が全員ぬいぐるみを着て仕事をしていたり、お客さんへのユニークなサービスが笑えるよ

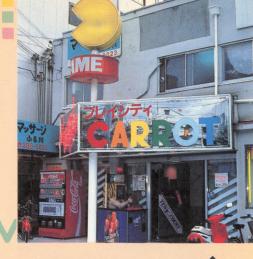
▲霊屋（おたまや）
政宗の霊が眠る経ヶ峰の森かげ一体を霊屋という。70歳で生涯を閉じた政宗の霊が祭られた瑞鳳殿、二代忠宗廟の感仙殿、三代綱宗廟の善応殿などがある。写真は感仙殿

本当は瑞鳳殿を撮りたかったんだけど、拝観時間が4時までで間に合わなかったんだ。イヤー失敗、失敗！　拝観時間4時までっていうところが多いから時間配分に気をつけてね

仙台案内人：ＰＣ仙台係員の渡辺くん

キャンパスロードのキャロット紹介

大阪　プレイシティキャロット 関大前店

営業時間／10:00〜24:00
☎06-380-8087
住所／大阪府吹田市千里山東1-7-20

青春チックな匂いがするゾ!!

PC関大前店は、関大前と名がつくだけあって、関大生が多い。春先の新入生歓迎時や秋の学園祭シーズンには、酔っぱらって『ファイナルラップ』に乗って目を回している人など、学生街ならではのおもしろい光景を目にすることができる。

午後3時から6時までは高校生タイム。近くにある第一高等学校生も関大生に負けじと来店、店内がグレーの制服で占領されてしまうこともしばしば。そんな活気のあるお店も、テスト時や学校がお休みの時は閑散としてしまうから、学生さんの威力ってすごいね。

関西大学の校舎

関西大学の囲りは、安いとうわさの下宿街となっている。巷(ちまた)では「関大スラム」と呼ばれている。6畳トイレ共同で1万3千円ぐらい

PM3時ごろ、校門から飛び出してくる第一高等学校生。楽しそうに、これからどこへ行くの?

第一高等学校生の行き先は……。エヘヘ…キャロットでした

腹ごしらえは、「きゃべつはうす」のお好み焼きで。モダン焼き2枚に挑戦したS子は、1枚の半分しか食べられなかった

チャレンジしてみない?

チャレンジしてみよう!
モダン焼きの大を2枚食べた人 580えん
(1枚分の料金で結構です)
モダン焼きの大を3枚食べた人は無料!
但し1時間以内で!
土よう、日よう、祭日を除く
PM2:00〜PM5:00の間だけ

●どんなゲームが好きなの?

関大生に人気のあるゲームは、『ワースタ』とか『ファイナルラップ』などですね。ある程度ルールがわかっていて、みんなで楽しめるゲームがいいですよ。今のゲームは難しくってなかなかついていけへんから……(笑)。

下宿生の場合、お金がなくってつまんないから、ファミコンなんかでも遊びますね。「今日、『ファミスタ』やろうぜ」なんて言って、連れの下宿に遊びにいくと、隣の部屋からめちゃくちゃ盛り上がっているのが聞こえたりして、「こっちも負けていられへん」って急いでファミコン出して対抗したり……(笑)。

●下宿では、ちゃんと自炊してますか?

電気製品は全部揃っているし、コンロもあるんだけど、何にもしませんね。冷蔵庫の中なんて、からっぽ。みんなそうですよ。この間、先輩のところへ遊びに行ったら、冷蔵庫に卵が一個入っているんですよ。「何で、一個入っているんですか?」って訊(き)くと「おまえ、それ、半年ぐらい前のだから触らんほうがいいぞ! 欲しかったらやるけど」なんてね(笑)。

ゲーム小僧の小さな旅
とっておきの1日コース
大阪編

大阪はミナミ、難波、日本橋周辺がおもしろい
究極のゲームマニア必修コース

「観光案内を見ても、大阪はお店が多くて、どこをどう回ればいいかわからない！ 学生の僕たちには時間も予算も限られているし…」。とお悩みのキミへ。こんなコースはいかが？

大たこやで〜

大きなたこが入っているので有名な"大たこ"のたこ焼。10個300円17個500円

昔、ここに"ＰＣ道頓堀店"があったんや

明治43年(1910)創業の自由軒。このカレー屋さんは、直木賞作家織田作之助の小説にも登場しているので有名。名物カレー500円

アダルト…

プレイシティキャロットなんば店。大阪に来たら、一度は寄ってみてね

安さとうまさで評判の"天丼の店"いつもすごい行列。天丼一杯400円

ナムコの直営店"ＰＬＡＢＯ ＡＶ'Ｓ"アダルト指向のゲームセンター。ＰＬＡＢＯになる前はビックキャロットとして大阪ゲーマーに愛されていた

「ここへくるとタダでゲームできるで」パソコンコーナーに群がるゲーム少年。

デデーンとそびえる通天閣。明治45年に建設され、当時は"天に通じる塔"と言われていたらしい

聞こえまへんで〜

今宮戎神社。商売繁盛を祈願して本殿に参詣した人は、次に裏に回って、裏板を叩き、「あんじょうたのんまっせ」と念を押すらしい。何でも「えべすさんは耳が遠い」とか。ぜひ試してみて。

あんじょうたのんまっせ!!

大阪案内人：ちゃいにーず、N村えるふ、こんとまたん、おさる

S子の一日コース体験記

AM10:00
なんば駅下車、ここが、大阪のミナミで一番の繁華街ね。南北に伸びる戎橋筋、心斎橋筋は浪花(なにわ)っ子のメインストリート。とっても賑やかで、歩いているだけで「これぞ大阪、キャー感激！」って感じ。まずは、駅前のキャロットへ。見知らぬ街でキャロットの看板を見ると、ホッとするわね。

12:00
ランチは自由軒の名物カレー。大阪のカレーって変なの。カレーとご飯を混ぜたものの上に生卵が乗っているの。でも、なかなかいける味だった。ヒャー、こんなの初めて！

PM1:00
なんばＣＩＴＹをブラブラ通り抜けると、ナムコのお店"ＰＬＡＢＯ ＡＶ'Ｓ"へ。ここが、うわさのＰＬＡＢＯね。確かにアダルトだわねぇ〜。えびす様がかわいい。

PM3:00
今宮戎(えびす)へ。"ＰＬＡＢＯ ＡＶ'Ｓ"は、ここのえびす様にあやかっているんだって……。ＰＬＡＢＯから今宮戎までの道は、普段はさびれているが一月九、十、十一日の三日間に渡って行われる"十日戎"の時は、数百の露店が軒を並べて賑やかになるらしいわね。

PM3:30
通天閣へ。大阪のシンボルタワー通天閣はかつて一度も壊されていないの。もちろん、ゴジラにも……。展望台からみる景色のきれいなこと……。

PM4:00
でんでんタウンへ。東京でいうと秋葉原のような電気街ね。東京と違うところは、値切りが利くこと。大阪人は10円負けてもらうのに一時間は粘るというから恐れ入るね。

PM5:00
お腹がすいたね。ということで天丼のお店へ。6人しか座れないカウンターに腰を下ろすと同時に天丼が出てくる。みんな急いでかきこむとお金を置いて店を出る、外に待っている人がすぐ座る、って感じで、回転が早い。でも、味はバツグン。ウーン、これが喰い倒れ精神っていうものなのか……。

PM6:00
最後は、やっぱり"大たこ"のたこ焼きを食べてシメなきゃね。いろいろ食べ比べたけど、やっぱりここのが、ダントツ。心もお腹も一杯になって満足感100パーセント、楽しかったね。

プレイシティキャロット
早稲田店

営業時間/10:00～23:00
☎03-202-0299
住所/東京都新宿区西早稲田1-8-14

早稲田学生の行きつけのお店

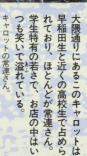
大隈通りにあるこのキャロットは、早稲田生と近くの高校生で占められており、ほとんどが常連さん。学生特有の若さで、お店の中はいつも笑いで溢れている。

キャロットの常連さん。このバイクを見て！▶

▲大隈重信の銅像
早稲田の象徴だね

◀大隈講堂

店長の三上ちゃん(上)と係員のPちゃん(下)

ゲームブティック
高田馬場店

営業時間/10:00～24:00
☎03-362-9300
住所/東京都新宿区高田馬場3-2-15

予備校生の気分転換はこのお店で!!

このお店に来ると、さまざまな予備校の学生たちに出会う。みんな、予備校生というちょっぴり暗いイメージは全くなく、とても明るい。

▲BIG BOX
1、2階でショッピングができる。3～8階はスポーツ施設になっている。毎月第1月曜日にはビル前で古書市が開かれる。

◀大戸屋
この定食はボリュームもあり栄養満点。値段もお手頃である。

◀早稲田学院

◀早稲田予備校

◀早稲田ゼミナール

予備校がいっぱい!!

一つ橋学院の合格達磨

第５回

ジミー・ムラカミの

English Express

How are you? いよいよ新学期、みんなはりきってるかい!? さて、勉強ぎらいのキミでも、英語はぜひモノにしたいよね。それには身近なところから興味を持つのがいちばん。ってワケでナムコファンのキミにはこのコーナーがおすすめだ。さあ、レッツ スタディ イングリッシュ!

BOYS AND GIRLS, START YOUR ENGINES!

Set the best lap time and go to the winner's circle.

今回のキーワードはレース用語だぜ。キミたちのレーシングスピリットを試しちゃおう。さあ、もう**Pole-position**はキミの物だ。**Winning Run**を目指して**Final Lap**だ!

FINAL LAP

Words

- head-to-head→㊒接戦の(ここでは「先を争って」と訳してみたぜ)。
- next to～→隣の。
- weave→㊐ジグザグに走る。
- competitive→㊒競争の。
- pursuit→㊔追跡。
- be on one's tail→尾行して、～のあとをぴったりつけて。
- run out→なくなる、尽きる。ex.run out of time→時間切れ。
- remain→㊐居残る、とどまる。
- complete→㊐完成する。

Lesson 6

●出典はファイナルラップのアメリカ向けパンフレットだよ。

■英文 Imagine yourself racing head - to - head against the player sitting next to you. You see his car approching in the review mirror, and suddenly, he passes you on the inside, narrowly missing a road sighn. You weave between the other competitive cars in hot pursuit. You are on his tail through the hairpin and pass him in the straight-away! The status screen tells you that you are now in first position. You pass the finish line before the time runs out and again get extended time, but the question still remains: can you complete the《Final Lap》? (和訳はP.17)

ジミーの『Final Lap』アメリカ武者修業

アメリカンキッズは体だけではない。力だってものすごいぞ! なんたって『ファイナルラップ』のスタンダードタイプのシートを折っちゃった強者(ツワモノ)がいるくらいだからね。

ジミーは、そんなアメリカンキッズを相手にしたくて、ゲームセンターに殴り込みをかけたんだ。「セナ・ジミー」とも言われるその走りは、ちょっとやそっとじゃ追いつけないぜ。と、be proud of myself。

何人かのアメリカンキッズを片づけてフゥ～、「やつらも大したことないな」と呟(つぶや)くと、後ろから「Hey men! Are you a Japanese?」という声。振り向くボク。以下はそれからの２人の会話だ。わかるかな?

㋛Yes, I am. Is that a problem with you?㋐ It's a big broblem!
This course is, you know, fucking crazy a Japanese one, right?
㋛That's actually right boy, because this game was produced by a Japanese company. ㋐Yea, I know It's Namco's, still a minor one in the States!
㋛(ムカつきながら、)What a hell do you wana me? ㋐That's a simple answer!
I wanna fight with you, Samurai!

ジミーは、コノヤローと思いつつも冷静に……。以下次号につづく。(意味わかった?)

では今月のクイズ。今回はスピード感のあるヤツでいこう! 「ジミーは、ヘアピンでPROST(プロスト)の車を捉(とら)え、直線で一気に抜き去った」これを英訳してください。えっ、難しい? OK、OK、ジミーの採点は甘いから大丈夫。答えをどんどん送ってね。宛先はNG編集室「ジミーの英語」係。(〆切4/20)(会話の和訳はP.17)

★正解者の中から3名の方に、ステキなプレゼントが当たるよ!

12月号、1・2月号の正解&解説

◀12月号の答え▶Pacman is not only popular in Japan but(also) in America.

◀1、2月号の答え▶Jimmy(have, had)equipped Assault(tank) with a laser(beam).
もしくは、Jimmy(have, had) mounted(furnished) Assault(tank) on a laser(beam).
もしくは、Jimmy had Assault (tank) on a laser (beam). もしくはJimmy (have, had) equipped a laser(beam) for Assault (tank).でもいいでしょう。equipというwordはみんなあまり知らなかったみたいだね。英字新聞とか映画にはよく出てくるから覚えておくといいよ。12月号では森くん以下２名。1、2月号では香川の小野くん以下２名にプレゼントを送るよ。おめでとう!! みんなもハガキ送ってね! Bye-bye。

■今回は、みんなが自力でチャレンジしやすいように、和訳は別のページに載せたよ(P.17)。さあ、がんばって訳してみておくれ。

ラジアメ通信

ラジラジ、みんな元気にラジアメ聴いてくれてるかなー？　ナムコ提供のラジオ番組『斉藤ひろみのラジオはアメリカン』をより楽しんでいただくためのラジアメ通信のコーナーだよ。さあ、今回も、「全国ふれ愛キャンペーン」の報告からいってみましょう！

▶タンチョウヅルの里・阿寒で、ちょっとツルさんのまねをしてみたひろみさん。外は一面銀世界なのだ

ふれ愛キャンペーン 報告

ラジアメキャラバン隊が全国を回り、リスナーのみんなと直にふれ合おうというこの「ふれ愛キャンペーン」も、今年で3年目!!　すっ、すごい。

2/5 in釧路
空気が違う北海道！

なんといっても大自然がたっぷりの釧路は空気がおいしい。でもとっても寒いんだ。そんな中、駆けつけてくれたみなさんありがとう。中高生を中心に、下は10歳から上は36歳まで、約200人が参加。さすがファンの層が広い。大いに盛り上がって寒さも吹きとばしちゃったね。

▼ラジアメ聴けば、心はひとつ

2/11 in金沢
北陸パワー大集合

冬の金沢はしっとり静か。でもここ、赤坂プラザ新1階は違っていた。拍手や笑い声で会場は割れんばかり。それもそのはず、富山ファンの参加によってシャイな金沢っ子も刺激されちゃったのでした。同じ北陸でもタイプの違った若者たちが、ラジアメを通して仲間になった楽しい一日でした。

▶この笑顔がスタッフのスタミナ源！

◀金沢の有名な観光地、兼六園で。今年は暖冬だから、雪がないのがちょっと残念ね

♡ふれキャン♡ ひろみの感想

今回は寒い地方へ行ったんだけど、寒さを感じないほど、ファンの人の熱気があるのよね。いつも思うことなんだけど、会えて良かった、行って良かったなと思います。みんなの心の1ページに残る1日になってくれたらうれしいな。

4/8 ラジアメの本、ついに姿を現わす

タイトルは「モアイの涙」

今年でラジアメは8年目。DJがひろみさんに替わってからは4年目になるんだ。そこで、そろそろこのラジアメの魅力をまとめて、本を出せないかな、ということでこの本を企画したのだ。アイデアやイラストをリスナーから募集したりして、プロセスは番組作りと同じノリ。だから、番組そのものが本になっちゃったって感じだネ。ラジアメのエッセンスがたっぷり詰まってるから、大いに笑えると思うよ。早く読みたいでしょ〜〜!

ラジアメ誕生8周年記念 おめでと——!

ラジアメ放送局			
東海ラジオ	北海道放送	RKB毎日	信越放送
和歌山放送	青森放送	熊本放送	北日本放送
ラジオ大阪	東北放送	宮崎放送	静岡放送
中国放送	茨城放送	長崎放送	山陰放送
西日本放送	TBSラジオ	山形放送	北陸放送
南海放送	新潟放送		

※4月から放送時間が変更になるところが多いから注意してね。(放送時間の問い合せは、各局へ。)次号で、正式に決定した放送時間を発表します。

お便りちょうだいネー

ラジアメは、リスナーからのお便りやカセットで成り立っているんだ。みんなのアイデアが命!! だから、これからも作品待ってますよ——!!

〈宛先〉〒102-91東京都千代田区麹町郵便局私書箱36号「斉藤ひろみのラジオはアメリカン」

◀ラジオで呼びかけてリスナーから集まったイラストもたくさん入ってるよ。これは予告編として紹介する色えんぴつ大くんの作品。(つる間さんがそっくりじゃーん!)

◀約200ページ、大きさ、ポケットサイズ。日音プロモーションから400円で4月8日に発売!

◀石川県 深田郎くんの作品 おー、大胆な切り口! これだけ顔が有名になっちゃったのは、ふれキャンのおかげかな!?

つるまだ!

北海道▶ おべへろ太郎くんの作品。なになに、ラジアメ歴8年の16歳? すごい、最初から聴いてるんだ。すっばらしいファンですねぇ!

モアイの横顔が出てるかな?

ひろみさんが作った童話も出てるって?

ウレピー!!

P.15の英語の和記はコレツ。

ジミームラカミのEnglish Express —つづき—

1 Lesson6の和訳

キミの横に座っているプレーヤーと先を争ってレースすることを想像してみてください。彼の車がバックミラーに現れたかと思うと、突然、路肩の表示に乗り上げそうなぐらい狭いインコースぎりぎりからキミを抜いていく。キミは、他の車の間を縫うように走り、彼の車を追う。キミは、彼の車の後にピッタリつきながら走り、ヘアピンを抜け、直線で彼の車を抜き去る。画面には、キミの車がトップだという表示が出る。時間切れになる前にフィニッシュラインを通過すると、時間延長となる。しかし、問題はまだ残っているのだ。最終周(ファイナルラップ)をキミは完走できるか? という。

2 ジミーの「Final Lap」アメリカ武者修業の和訳

㋐ねえ、あんた日本人かい?㋛そうだよ、それが何か問題かな?㋐そいつはえらい問題だぜ。このコース(『Final Lap』のサーキットコース)は日本のコースだろ。㋛そうだよ。だってこのゲームは日本の会社で作られたものだからね。㋐知ってるよ。ナムコのゲームだ。アメリカではまだマイナーだがね。㋛一体オレに何の用だ!㋐答えは簡単さ、オレと勝負しようぜ、サムライ!!

NGフォーラム

いろんなメディアに進出するナムコの、最新情報を満載したNGフォーラム。これを読めばナムコ通だぜ。

〈イベント情報〉

――1/28、29 サーキットと化した新宿アルタ前――

Let's try『ウイニングラン』

ウワサには聞けど、はたしてどんなマシンなのか…、という声の中、初めて大衆の前に、この『ウイニングラン』が正体を現わしたのは、新宿西口、アルタ前広場。オオオ…というどよめきの中、レースは開始された。さあキミもレッツ　トライ。

1月28日、午前6時の新宿西口、まだ人影もまばらな街の中で、アルタ前広場に続々と人が集まっていくではないか。何ごとか…と思いきや、そう、その日は「ウイニングラン体験イベント」の日であった。

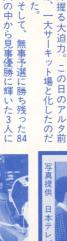
このイベントは、『ウイニングラン』に試乗してもらいタイムを競うという企画。みんなにこのニューマシン『ウイニングラン』のすばらしい3-D感覚を体験してもらい、さらにレーサーになった気分を味わってもらおうというものなんだ。

ウワサを聞いてやってきたゲームファンの少年、それから通りかかったお兄さんなど、押すな押すなの大盛況。

予選には約600人の候補者のうち120人が挑戦。プレイの様子はモニターに映し出され、見ているほうも手に汗握る大迫力。この日のアルタ前は、一大サーキット場と化したのだった。

そして、無事予選に勝ち残った84人の中から見事優勝に輝いた3人には、トロフィが贈られた。中村社長も拍手喝采。すばらしい戦いだったね。

その『ウイニングラン』も、今やもう、キミの街でもおなじみのマシンとなっているのではないかな!?　この優勝者を越すラップタイムがたくさん登場していることだろう。

▲真剣な挑戦者たち。いつも渋滞でストレスを溜めている人たちも、ここで一気に発散だ

▲トロフィ授与。第1回戦の優勝者は杉田くん(ラップ:44″518)、第2回戦は山下くん(ラップ:36″567)、3回戦は大石くん(ラップ:36″533)。3人はとってもうれしそうだった。やったネ!

写真提供　日本テレビ

▲リハーサル前、すっかりのめり込んでしまった紳助さん。マッチの「早く替わってよお～」の声を背に、アクセルオン

NEWS

日本テレビ「歌のトップテン」に『ウイニングラン』登場

見た、見た?　2月20日(月)、夜8時から放映された「歌のトップテン」で、『ウイニングラン』が紹介されたんだ。NGでも取材をしてきたよ。

◆

――というわけで、ここは本番前の日テレGスタジオ。奥から聞こえてくるのは『ウイニングラン』のエンジン音、と思って覗いてみると、なんとマッチがプレイしているじゃないか。

マッチはすっかり、人気アイドルというよりゲームに夢中の少年の横顔。嵐を呼ぶ男マッチも、すっかり興奮してのめり込んでいる。さすが現役F3レーサーだけあって、すぐに予選通過。グランプリでもめきめき腕をあげて、30秒台のラップタイムをマーク。「マッチ、もう着替えよー」なんて声も耳に入らず熱中していた。

マッチの後に急いで座った番組司会の島田紳助さんも、チームまで持つかっとびライダーだけあって、カンがいいし速いのだ。みんな本番ギリギリまで夢中で騒いでいた。

いよいよ生放送本番。マッチが歌の前に軽く予選をクリアしてみせた。司会の和田アキ子さんに「家に一台欲しいでしょ?」と聞かれたマッチは、「欲しい!　いくらっ?　少しまけてくれないかなァ」F3レーサーマッチも、すっかり『ウイニングラン』にハマッてしまったようだね。

〈レコード情報〉

お待たせっ! やっと出ました『ビデオゲームグラフィティVOL.4』

いやいやいや、ほ——んとにっ、遅れてゴメン。北海道の無色無臭くん、必殺ジャイロアタックはかんべんしてくれ——。前号では2月下旬と言ってたのが、ちょっと遅れただけじゃないかぁ〜。まあ、怒る前にこのレコードを聞いておくれよ。きっと笑顔になるはずだよ。

内容はベラボーに充実してるゾ。まずA面、これは今までにないユニークさ。主人公中村ひとしのある一日の物語なのだ。音楽とストーリーが楽しめる。そしてB面は、ゲームミュージックがバラエティ豊かに入ってるぞ。それから、これは見逃せないっていうのがインナー。ここにはキミの知りたがっていた秘密がたくさん入ってるんだ。そう、本邦初公開の爆田博士の解説図をはじめ、楽譜や4コママンガ、開発裏話、ボツ画集など盛りだくさん!! これは必ずや満足してもらえるはずじゃ。ハッハハッハッハ〜〜〜。

SIDE-A	SIDE-B
1 ドラマ・1	1 パックマニア
2 ベラボーマン(アレンジ・バージョン)	2 ファイナルラップ
3 ドラマ・2	3 クエスター
4 ベラボーマン	4 ドラゴンスピリット(アレンジバージョン)
5 ドラマ・3	

ビデオゲームグラフィティ VOL.4
LP SJX25050・¥2500
CD VDR5282・¥3000
MC VCH1907・¥2500

NEWS 3/1.2

AOU1989 アミューズメント・エキスポ開かれる

去る3月1日、2日の両日、新宿は西口のNSビル地下イベントホールで、毎年恒例のAOUショーが開かれたよ。話題のニューゲームが各社から出典されるこのショーには、マスコミ関係者や、海外のバイヤーの人たちなど、業界関係者がいっぱい。背広を着てゲームをする姿には、仕事の真剣さがみなぎっていました。

▼ナムコからは、『ロンパーズ』、『ブラストオフ』、『ワルキューレの伝説』、『ダートフォックス』、その他エレメカ各種が出典されました

〈BOOKS情報〉

本で味わう ゲームの世界

電波新聞社から、コミックスとゲームブックが出るぞ。ちょっとなつかしいゲームたちだけど、ストーリーはさらに深くおもしろくなっているよ。本屋さんで探してみてネ。

〈キネマ倶楽部ビデオ情報〉

こんなとこにも工夫がいっぱい

未来忍者 製作裏話

ビデオが発売されてから、はや4か月。もう観た人は多いよね。でもさらに踏み込んで観ると、まだまだ発見がいっぱい。そこで今回、気づいてほしいチェックポイントを紹介しちゃいましょう。

見つける楽しみ

ゲームの中に隠れキャラがあるように、この映画の中にもそういった要素が多いんだ。たとえば漢字。空中機雷から出る光線は、実は漢字が高速で発射されている——とか、雷鳴の間での橡伎と白怒火の戦いで、白怒火が橡伎の腹にパンチを浴びせると、そこに〃怒〃、〃邪〃といった文字が浮き出るなど、すっごく凝っているんだ。また、最後、白怒火が橡伎に投げ飛ばされるところでは、画面いっぱいに〃破〃の文字が——というように、コマ送りで楽しむこんな見方もあるんだよね（他にもあるから探してみてね）。

▲ボツになった気門のスケッチ。このようなスケッチが実に100点以上描かれた。日の目を見なかったキャラもいっぱい！

特撮のおもしろさ

また、もう一つは特撮マニア的見方。全編の1/3に施されている合成は、今までの日本映画にはない高水準なものなんだ。たとえば人物などの多重合成、マット画（背景画）との合成、オプチカル合成（光線など）など。たぶん全く気づかないところもあると思うよ。

膨大なスケール

それから、この映画の魅力の一つはビジュアルのおもしろさだよね。それは、膨大な量のスケッチや絵コンテの存在を知れば納得できるはずだ。原作者は100点以上のデザイン画を描き、監督は170枚にも及ぶ絵コンテで構成を決めていったんだ（それらの発表のチャンスがないのが残念）。それが元になり、ミニュチュアや小道具に至る細いところにまでデザイン的な心遣いが生きているんだよね。

新世代の映画

こういった、絵コンテを軸とした展開や、エンターテイメントの精神は、映画の本場アメリカ流のもの。そこに、日本人でなければできないというオリジナリティを加えてこの作品は生れたんだ。だから実に日本的でいて、今までの日本映画にはない斬新な作品という高い評価を得たのだと思う。

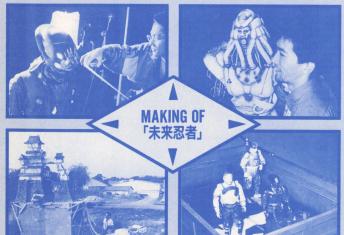
そういう、世界の中での日本映画という視点で見ると、またおもしろいんじゃないかな。と、いろんな視点からこの『未来忍者』を楽しんでもらえたらうれしいネ。

▲3重合成で人数を増やした人間兵たち

▲線で囲んだ部分は実写。その他は、マット画という背景画でできた合成画面なのだ。わからないヨネ

▲ラスト近くのこのシーンで白怒火が橡伎をパンチすると、橡伎の腹部に「怒」、「邪」、「気」などの文字が現れる

▼白怒火のメカニカルヘッド撮影風景。レバーを操作することにより、顔面のさまざまな表情をつくり出すことができるのだ

▼1/2サイズの橡伎。床を突き破るシーンのみのために作られた

▲奇械ヶ城のオープンセット。回転式の台の上に組まれており、太陽の方向に合わせて回転させることができる

▲大スケールの気門に合わせた、白怒火、赤城、次郎丸のミニチュア人形。ラスト近くの場面をよーく見てね。この人形が乗ってるョ

読者とナムコを結ぶ 元気新聞

おたより・作品掲載者へのプレゼント

ナムコ杯	3000円図書券
NG杯	2000円図書券
元気杯	NG時計

春はあけぼの… 春はぼけごろ… 春はオタンコの季節！

オタンコナスのコーナー!!

★健康調査表のミョ〜な質問

突然ですが、一言いわせて!! 大学合格しました。！ いやー感激しました。とにかく自分の番号があったときは、腰が抜けそうになりました。ぼくの友人は感極まって涙浮かべてるし（友人は男）、女子はみんな泣いて合格したのかもわからない状態だったし、うーん異様な光景でした。（ぼくもそんなに冷静に周りを見ていたわけではないけど……）。

春からは大学生活をEnjoy（おー英語）したいと思います。

大学の書類に健康調査表というものがあって、質問に〝はい〟か〝いいえ〟で答えるというものなんだけど、オタンコなものがいくつかあったので紹介してマンモス？

①、**いつも病気がちで不幸ですか**

②、**マラリヤにかかったことがありますか**

③、**人生は全く希望がないように思われますか**

④、**たえず緊張していないととりみだしますか**

他にも訳のわからないものがいくつかありました。大学に合格したばかりで③のように思う人がいるのだろうか？ うーんなかなか面白い健康調査でした。

発見者　熊川清志　18歳

S子　あはははは。そういえば、ナムコの健康調査表にもへんなのがあったわねぇ。うちのは、該当するものに○をつけるんだけど、〝一度も結婚したことがない〟とか〝便秘と下痢を繰り返す〟なんていうのよ。毎年、妙な答えだなぁ〜と思いながら、〝一度も〜〟に○をつけるS子なのでした。

熊川くんにはNG杯を。

※このコーナーでは、世の中にある一本ネジが抜けていて、思わず笑っちゃうものを募集しています。みんなドシドシ応募してね。

笑撃の ことわざ予備校

来た来た、たくさんハガキが来たぞ——。こりゃあ、次号からスペースを広げてもらわなきゃ。というぐらい力作ぞろいなのだ。ウキウキ。雑貨屋を乗っとるべくがんばろう。みんな参加することに意義があるんだから、バリバリ作品を応募してちょうだいネ—。

〈講師・ウニ〉

偏差値	プレゼント
49以下	図書券　500円分
50〜65	図書券2,000円分
65以上	図書券3,000円分

作品1 「あせるリックは命が危ない」

〈佐賀県　田口明広〉

ウ　ハッハッハー！ なかなかおもしろい。イラスト付というところがまたいいじゃん。でもさあ、この元のことわざは、「あせる乞食」じゃなくて「あわてる乞食」だぜぇ。残念ネ。そこであわてた田口くんにはもらいを少なくして偏差値は52点としましょ——！

「あせる乞食はもらいが少ない」より
あせるリックは命が危ない!!
意味：STAGE IIの橋の上をいそいで渡ると突然手につかまり地下水に落ちて、タコなぐりになること。
バキ　ゲシッ　ゲシッ　ボカッ
OH!! NO〜〜!!!
HELP ME!!

▶佐賀県　田口明広(17歳)

作品2 「リック八苦」

意味●**文字どおりとてつもない苦労をすることなのぢゃ!!**

〈兵庫県　高橋俊行〉

ウ　そうか。御苦労ぢゃった。スプラッタハウスには苦労したのだろうねぇ。でもその甲斐あっていい作品ができたじゃなーい。おめでとっ。偏差値は63です。

作品3 「うそつきは辞任の始まり」

〈東京都　南野骨茶（なんのこっちゃ）〉

ウ　ホー鋭いぞ。珍しい社会派の作品だ（そうそう、題材はゲームに限らずいろんなところから取ってくれていいのだ）。大うそつきの集団が日本を動かしてるかと思うとアッタマきちゃうよね、まったく。南野くん、これからの作品にも期待してるよーん。偏差値66。やったア。

●難しいことわざから作った場合は、「元のことわざ」、「意味」なども書き添えといてね。

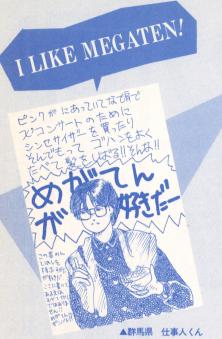
雑貨屋

新作ゲームについて言いたい放題!!

ここんとこ、ゲームの話が多いけど、ゲーム以外で友達のこと、学校のことなどもおたよりしてね。雑貨屋がゲーム専門店にならないうちに。

▲群馬県　仕事人くん

『フェリオス』は僕のお気に入りでも、気になる点が二つ

先日、新作の『フェリオス』を解きました。壮大なファンタジーの世界をきれいなグラフィックで描写できていて、音楽の盛り上がりもまるで冒険映画を見ているようだし、ところどころに斬新な趣向もいくつか凝らしてあって、かなり完成度の高いゲームだと思います。特にアルテミスの表情には、スタッフのみなさんの気合いを感じました。キャッチフレーズのごとく、神話の世界を上手く表現できていたのではないでしょうか。

しかし、気になる点が2つあります。一つはエンディングです。グラフィックはとっても満足なのですが、音楽が全然ないのは寂しくて残念に思います。2人が再会して喜びと感動を訴えるシーンなだけに、視覚・聴覚ともども最高のフィナーレで飾って欲しかったなぁ。

もう一つは、人間関係についてです。囚われた月の女神アルテミスってアポロンの妹じゃあないの? 妹だとしたら、兄のアポロンと恋人というのは……少し危ない関係になるのでは!? 正直言ってデュポンを倒したアポロンに、「好きよ、アポロン…永遠に……」と言って彼女が抱きついていたシーンを見た時には驚きました。けれども、ギリシア神話の世界では、神々の血族関係はかなり薄いから、別に愛し合っても不思議ではないし……ちょっぴり複雑な気持ちです。

だけど、光の剣フェリオスを片手に、愛するアルテミスの許へ数々の困難を突破して向かうアポロンの姿って、とてもドラマチックですね。どのような強大な敵に対しても恐れずにたち向かう勇者の像は、本当に強い感動を与えてくれます。だからこのゲームは僕のお気に入りのゲームの一つなのです。

それでは開発スタッフのみなさん、これからももっともっとすばらしいゲームを作って、僕たちに感動を与えてください。

●倉敷市　若狭ゆうき

ゆうき君、『フェリオス』をクリアしてくれてありがとう。

実はエンディングのサウンドには静かな美しい曲が入っています(ぜひヘッドホンジャックのある筐体でもう一度試してみてください)。

将来ハードが進み、より映画に近い臨場感のあるゲームを制作できる日、その時も『フェリオス』の続(々?)編でファンのみなさんが楽しんでくれることを願っています。ゆうき君にはNG杯をプレゼントしましょう。

『フェリオス』企画担当　SATORU

『ウイニングラン』は着実に進歩しているね

やっとこさ! やぁっとコクピットの中からの視界でプレイできる! 『ファイナルラップ』『ポールポジション』と違って、言葉だけじゃなくて実際にカウンターも当てられる! 挙動もよい! んでも、左右の距離感がつかみにくい。ヘアピンが狭いもんだから、テール流してドリフトなんかしようと思ったら、前や後ろやらゴツゴツ当たる。他の車はぶつけてくる。も少し、コンピューターカーのアルゴリズムを練って欲しかったなー。遠近感は実際より強調することでわかりやすくしてるみたいだけど、やっぱりなー。ま、着実に進歩してるもんなー。うん、すごい。

ポリゴナイザーなんての使ったのは、数値計算能力に重点を置くためだろうな。ビジュアル面で劣るから今までは無理やりハードで押さえつけてきたけど、逆にシミュレーションらしくて良い、ということになったんだろ。友達は「クラッチがない!」と言ってた。んなもんまであったら、ほとんどの連中ができないって!!

●北九州市　NYANKO

最初は距離間がつかみにくいかもしれないけど、慣れれば絶対にわかるようになるし、リアがどっちの方向にどれだけ流れているかっていうことまでつかめるようになるからね。

他の車がぶつかってくる時の対処のし方も、何度もやっているうちに手に取るようにわかるようになるはずさ。僕なんか、コクピットに座るだけで心が高揚するし、すり抜ける風、タイヤの焼ける匂い、なんていうのも感じちゃうようになったんだぜ、マジでね。

そういえば、蒲田のゲーセンでの話なんだけど、お昼休みの時間帯に近くの車修理工場の人たちがドヤドヤやってくるようになったんだよね。油にまみれたつなぎを着たまま『ウイニングラン』に群がってる姿って、なかなかいいよなぁ。開発担当者にとっては、涙が出るくらいうれしい光景だね。NYANKOクンにはNG杯をプレゼント。

開発担当者　Qジ

いっちゃんピギーマンが好きやねん!

◀神奈川県　浅水屋聡くん

受験番号が"765(ナムコ)"だったよ

NG雑貨屋でS子さんが、「受験番号が765(ナムコ)だったりしたら教えてネ」と言ってましたのでお送りします。どうです、見事に765番でしょ!

母にこのこと言ったら「あらー縁起悪いわねー(なんて失礼なっ)」と言われてしまいました。はは……。

埼玉県　めぐちび

学力検査受検票

受検番号　765

氏名・性別　坂■恵　男・女

出身校　志木■立　■木　中学校

検査会場　埼■県立■木高等学校

志願先高等学校名・校長氏名

埼玉県立■木高等学校長　奥田■

受付月日　2月8日

学力検査日等の携行品
1 推薦入学
受検票、上ばき及び志願先高等学校長が指示するもの。
2 一般募集
受検票、鉛筆、消しゴム、ナイフ、三角定木、コンパス、下敷、上ばき。

まあ、それはお見事! で、結果はどうだったのかな? ぜひ、知らせてちょうだいね。めぐちゃんには元気杯をプレゼントよ。

S子

雑貨屋 イラスト特集

イラスト、4コママンガでキミの想いを表現してみよう。キミなりのアイデアやネタで楽しい作品を送ってちょうだいネ。

▲宮城県　がぁこいる(元気杯)
アハハハ……。キミだったら、どちらを応援する!?

▲福岡県　伊藤彰二(元気杯)
ナムコのおおお、ゲームはあああ世界いちぃぃぃぃ…。BY　あかね

うわぁ！なつかしい

▲札幌市　風間謙吾(元気杯)
"まけるもんか"精神はまだまだ健在ね。たまには思い出してね

▲東京都　せせ(元気杯)
歴史的名作『デビルマン』登場。永井豪ファンにはたまらないソフト

▲横浜市　やうこん(元気杯)
ワァーすごい。まだファンがいたのねぇ。なかなかいいじゃない!?

▶千葉県　甘味屋ろお子(NG杯)
この女性の名前は、ミリー・シンクレア。年齢は不詳(おそらく20代後半)。階級は少尉。『アサルト』のマイタンクの戦車隊の指揮官で、美貌に反して隊内では"鬼小尉"と部下から恐れられているんですねぇー。説明紙のイラストは、これから戦いに向かう戦車隊員(プレイヤー)に内容を説明しているシーンなのだ。

…はダレの手に!?

プロフィール／①年齢②血液型③運転ライセンス④愛車⑤WR歴(今まで何回ぐらいプレイしたか)⑥性格(主に運転に現れそうな)

天才プログラマーM君

①23歳②B型③普免。中型自二輪は今、蒲田教習所にて卒験中。「今週中には取ります」④RZ50、MR2は姉キと共有⑤1000回以上⑥車に乗ると安全、バイクに乗るとアブナイ(「気をつけなよ!」と田井凡人に忠告される)。
WRのプログラマー。新宿アルタのイベントの時にも、お手本として出演し、観衆にWRを披露した

プロフェッサーI

①31歳②A型③原付(誕生日に取った!)普免、自二輪限定解除④ブルーバード⑤数えきれないくらい。3年は優にたずさわっていた⑥モチロン、冷静沈着。
WRの企画者。こんなもんを企画するだけあって、かなりのレース 狂でもある

イッチョンの場合

まずトップバッターはなんと、本物のレーサー、国際ライセンスを保持するイッチョン登場。予選を4位で通過後グランプリへ。さすが本当に走ってるだけあって、シフトチェンジが素速く機敏だ。しかし経験者であるがゆえに、ヘアピンで2速まで落としてしまう悲しい性。

「コーナー前のブレーキングが早過ぎるんだよね。でも実際のレースだったらちょっと壁にこすっただけでも事故につながるでしょ。だからWRでも、つい早めになっちゃうんだ」と、イッチョン。ごもっともです。

さて、安定した走行で1台ずつ正確に抜いて、ついにトップでゴールイン。のっけからウイニングランだ!

トータルタイムは…、最初からかなりいいぞ。**2分27秒965**。基本のできた走りはツオイ。これはかなり、レベルの高い闘いになりそうだ。

田井凡人の場合

「僕は今日は一番遅いからね。リハビリの代わりなんだから…」ギブスが取れたばかりの身体でシートについたのは、NGではお馴染みの田井凡人。昨年末のバイク事故(詳しくは前号のNGのWRページ参照)以来、病院のベッドで平成を迎え、ようやく退院、今日が出社4日目。とはいえPP、FL、WRと、ドライブものにかけては開発者顔負けの走りをする田井凡人、予選を6位で通過だ。

グランプリスタート。ハンドルを握ったら、怪我のことなど頭にない。コーナーを抜けるダイナミックな走りは、蘇ったニキ・ラウダを思わせる。

しかし複雑骨折した右鎖骨が痛むのか、シフトチェンジが遅れ気味。1台、2台と追い抜かれる。腕をかばうように10位でゴールイン、タイムは**2分42秒334**。いやあ、立派な記録です。

「いいリハビリになりました」

数本のワイヤーが入った右肩で完走してくれた、田井凡人に拍手。

天才プログラマーM君の場合

さて3番目のM君は、口数少ない開発の新人。NGとしても初対面です。でも、内に秘めた何かがある…と思いきや、予選スタートからスゴイぶっちぎり、あっさりPPを取ってしまった。

PPを取るとグランプリはグーンと走りやすくなる。だって前に誰もいないもんね。予選と同じつもりで、あとはマイペースですっとばしていけばいいのだ。

かなり走り慣れたメリハリある走行。ヘアピンはフルブレーキでカウンターを当てて、見事なラインを取りながら正確に抜けてゆく。

「こんなにブレーキ踏んでたらタイヤがもたないよ。本当のレースだったら4周しか走れないね」

動揺を誘おうとするイッチョンのヤジにも耳を貸さず、マイペースな走り。2周目が終わったところで「ピポポン」と初めて聞くチャイム。何かと思えば、**35秒156**の**ファーステストラップ**が出ているではないか。

「ずっとトップを走っててつまんないよー」というみんなのブーイングの中、ゴールイン。タイムは――、ちょっと待ってよ、**2分23秒945**。今までの最高タイムだ!!

ふと見ると、次に控えたプロフェッサーの顔色が変わっていた…。

'89ナムコグランプリ
ウイニングラン

シーズン開幕に先駆けて、ナムコ営業本部ビルロビーにて開催された、'89ナムコグランプリ、エキサイティングレース、"WR（ウイニングラン）はダレの手に！"社内より、WRにはちょっとばかりウルサイ4名をエントリー、トータルタイムで競ってもらった。さて、栄えある栄冠はダレの手に⁉

かっとびレーサー イッチョン

①32歳②AB型③普免、中型自二輪、今年、国内A級より国際C級ライセンスにランクアップ④いすずジェミニ、イルムシャーR⑤60～70回ぐらい⑥ひょうきんだけど気が短い。ヘルメットをかぶってハンドルを握ると人が変わる。
本物のアマチュアレーサー。'88筑波サーキットのP1300レースでは第7戦4位、第8戦3位の成績を納める。WRでは、アドバイザリースタッフとして、レーサーの立場からシビアな意見を開発部にぶつける

田井凡人

①32歳②A型③普免。自二輪は限定解除④ヤマハの750（ナナハン）⑤30～40回ぐらい⑥せっかちでワガママ。でも安全第一だよ。
WRの販促担当。でも、あんなにハリキッテたのに事故のため、イベント等で活躍できず。「リハビリのつもりで…」と、久々の復帰

プロフェッサーⅠの場合

トリを務めるのはこのWRの大御所。人呼んで、プロフェッサーⅠ。WRを企画開発した、生みの親である。

少し前まではプロフェッサーの天下であった。そりゃ自分で開発したんだから速いはずだよね。次々と自ら記録を塗り変え、向かうところ敵なし。ところが、少しずつ開発の手を離れ、製品として最終仕様に向かううちに、記録を破る若者が出始めたのだ。「プロフェッサーと呼ばれる私に、2分23秒のカベが破れるだろうか…!?」彼の双肩には、プレッシャーという文字が大きくのしかかっていた。

さあ、予選スタート。どうも気負いがあるのか、伸びのない走りで4位。PPを逃した。

そしていよいよ、グランプリ。信号が変わった。4位からのスタートでは、1周目のラップが縮められない。M君の1周目のラップとは、すでに1秒の差が開いている。これは苦しい戦いだ。

「新人に負けてたまるか！　私は3年以上もこのWR開発に携わってきたんだぞー」

プロフェッサーの意地が燃える。トップに躍り出た。フルブレーキングで、リアを流しながらのドリフト走行。おっと、すごい!!　3周目のラップは、**35秒068**でM君を抜いて**ファーステストラップ**だ。よし、そのまま突っこめー！　と思ったが時すでに遅し。トータルタイムは**2分27秒263**に終わった。

実力重視の世界では、常に世代交代が成されていく。亜久里に道を譲った星野のように、プロフェッサーの背中にもキャビンレッドの哀愁がただよっていた。

上級者テクニック講座

スリップストリーム

WRには、スリップストリームもインプットされている。

スリップストリームとは、前方車の起こす気流の中に入ることによって、自分の車への空気抵抗が減少し、前方車に吸いつけられるような感じでスピードがアップする効果のことをいう。

WRではトップスピードは367km/hだが、スリップストリームにより380km/h以上出せるので、ラップタイムを縮めることが可能だ。

30°バンクカーブ

ハンドルを小さく切り、5速でバンクに突っこむ。センターをやや登り気味で走り、後半はバンクの下り坂を利用して加速する。えぐるように走るつもりで。そうすると、トンネル内のスピードが350km/hを越える。

ヘアピンカーブ

ヘアピンの走りが、WRを制覇できるかどうかの決め手。

正統派としては、3速パワードリフトで抜ける。コーナー手前で充分に減速、フルブレーキでコーナー奥まで進入し、カウンターを当てながら、コーナー出口でインすれすれのところからトンネルに飛びこむ。

ヘアピンの走りに、結構個性が出るものだ。ポンピングブレーキを踏みながら、速く抜ける人もいる。

トーク

戦い済んで日が暮れて

激トークでもう1レース

プロ しかし2分23秒台ってスゴイ記録だよね。
M君 今までで最高の記録ですよ。
イッ こんなのとても追いつかないよ。
凡人 みんなはいいじゃない、WRでゴールしたんだから。僕なんて10位だよ。
プロ そりゃしようがないヨ、復帰したばかりだもん。でも、速かったじゃない。
M君 まるで、ニキ・ラウダですね。
イッ 古い。いやー、古いなあ(笑)。
凡人 わかる人は、年がバレちゃうなあ(笑)。
プロ それにしても、今日の走りは不本意でした。
M君 プロフェッサーの天下だったのは、2つ前ぐらいの仕様の時までですよ(笑)。
イッ でも開発初期の頃は、操作性とかひどかったよね。
プロ 本物のマシンに近づけるために、いろんな人に意見を聞いて回った。イッチョンにもお世話になりました。
イッ 筑波で体験試乗もしたじゃない。
プロ そうそう。筑波サーキットを1時間貸し切りにして、FJ1600を2台借りて来てね。
M君 どんな気分でした?
プロ 初めは怖かった。タイヤがむき出しで、ハンドルを切ると動くのが見える。でも細いコクピットに収まると、F1ってのはこんな感じなのかなあ、なんて思って。らしさが味わえたね。
イッ スピンしちゃったんだよな(笑)。
プロ そう! ヘアピンでスピンして、コースアウトして。もう、ドキドキの迫力もんだったよ。本当にいい体験をしました。
凡人 そういうのでどんどんよくなっていったんだね。
プロ それから、ポリゴナイザーの性能は素晴らしい。これがなければ、WRのおもしろ味が活かせなかったもん。ナムコの技術力はスゴイですよ。
凡人 今度は、アレだね。
イッ うん、アレだよね。
プロ WRのリアルタイムCGに、FL(ファイナルラップ)の通信機能。これは絶対やりたい! そしたら、本当にレースができるんだもの。
凡人 その時にまた、勝負をしよう。
M君 受けて立ちましょう。

第１回ナムコグランプリ、見事ウイニングランを飾ったのは開発の新人、天才プログラマーのM君でした。

──今日の走りはどうだった？

「2分23秒は自己最高記録。完璧な走りでした」と、会心の笑みを洩らすM君。

しかしよくよく聞いてみれば速いはず、WRのプログラムを担当し、デバックで１日20～30回はやっていたというのだ。並大抵では、この記録は破れないぞ！

全国のウイニングランにハマッているマニアの諸君、この記録を１つの目標として、日夜、精進してくれたまえ！（でも、ホントにこれは、開発部のプログラマーが樹立したスゴイ記録なんだから、差があるからって悲観しないでネ。まず、〝ウイニングラン〟が見られたら、それだけでスゴイことなんだからさ！）

もし、この記録を破った人がいたら、ぜひおハガキください。その時のトータルタイムとか、ベストラップ、詳しいテクとかも一緒に教えてね。

追い越しテク

もちろんPPを取れればいいが、なかなかそうはいかない。グランプリでは、追い越しテクも重要だ。

スタート直後は、追突しないよう慎重に、コースの右側に出よう。車の少ない右側から追い抜くのがラク。レース中盤以降は、ストレートでスリップストリームを利用して抜く。前方車の後ろに入って、スリップでスピードを上げて接近し、タイミングを狙いながら、すぐ後ろについた時に抜く。

ゆるいコーナーで前方車が真ん中かやや外側ぐらいの位置なら、インをすり抜けて追い越せる。前方車が1台なら、ブロックもしてこないだろう（第1コーナー入口と第2コーナー入口での追い越しは比較的ラク）。第3コーナーとヘアピンでの追い越しは、よほど条件が良い時でなければやめた方がいいね。

前号のNGでも言ったように、やはり、本物の車の走行のつもりで走るのが上達するコツだ。タイムを縮めたいがための「ゲーム走行」では、本当にいいタイムは出せない。スピードを落とすところは落として、タイヤを軋ませず、滑らかなアクセルワークと正確なライン取り。上級者は、「ゲームとはわかっているけれど、実際の走りに近いものになっている」と言う。

アラン・プロストのような美しい走り……。それが、WR上級者の目指すところだ。

ワンポイントアドバイス

■ヘアピンでのラインどり

「コーナー奥へ進入するライン」と、「抜ける時のCPの見つけ方」が難しい。

右の図を見て、イメージを頭に描こう。

200R
トンネル
50R
CP（クリッピングポイント）
5→4→3
190km/h

★新学期ナムコット特集★

春！ ナムコットアイテムにもたくさんの
お友達ができたよ、みんな〜仲良くしてね！

1年生になった人、卒業した人、上級生になった人……新学期はキュッと気持ちを引きしめてくれるけど、それ以上にウキウキしちゃう、ってのが不思議なんだよね。だって、たくさんの友達ができる春だもの。ナムコットもたっくさん仲良しができたよ、紹介するねッ！

●デビルマン
4月下旬発売予定 ￥5,500
ファミリーコンピュータ

●パックランド
発売日未定 価格未定
PCエンジン

●パックマニア
好評発売中 ￥6,800
MSX2

●ワンダーモモ
4月上旬発売予定 価格未定
PCエンジン

●ドラゴンバスターⅡ〜闇の封印〜
発売日未定 価格未定
ファミリーコンピュータ

●ドラゴンスピリット〜新たなる伝説〜
4月14日発売予定 ￥5,200
ファミリーコンピュータ

●マインドシーカー
発売日未定 価格未定 (バッテリーバックアップ)
ファミリーコンピュータ BBU付

●早打ちスーパー囲碁
好評発売中 ￥5,900
ファミリーコンピュータ

●商品の価格には、消費税は含まれておりません。また、これらのファミリーコンピュータ用ロムカートリッジは、シャープ社製C1ではご使用になれません。

スーパーアイドルは春風がお好き

ポカポカ季節はモモのためにあるようなもの。
だって、ミニスカートが映(は)えるんだもんッ。

4月上旬発売 価格未定

モモ、独占インタビューに成功！

PCエンジン版『ワンダーモモ』の発売が近づくにつれ、話題をふりまいているボクらのモモちゃん。男の子たちは、まだかまだかと首を長〜くして待っているようだね。そこで今月は、モモに関することをたっくさん提供しちゃおうと、NG取材班はモモに独占インタビューを試みたのだ！ これぞ初公開、モモの超プライベートデータなのだ！

あたし、好奇心が旺盛なの

——モモちゃん、こんにちは、発売間際にして、ものすごい人気だね。

♥うふ、どうもありがとッ。でも今日はアガッてるんだ。インタビューは苦手なんだもん。

——大丈夫だよ。自然にしていてくれれば。いつものようにモモキックで「ワルデモン」をやっつける時みたいに元気に答えてよ。じゃ、はじめになぜ地球に来たのか、いきさつを教えて。

♥いいわよ。う〜ん、どっから話そうかな？ まずね、あたしの生まれたところは、地球とは次元の違うパラレル宇宙の惑星「ロリコット」なの。冒険が大好きなあたしは、ロリコット星から飛び出して、いろんな異次元空間で遊んでいたの。そう、あの日は、まだ行ったことのない洞窟へ遊びに行こうと思ったんだわ。真っ暗な洞窟って、ワクワクするじゃない？ すると、ずーっと先の方にキラキラ輝くものが見えてきたの。何かな〜と目を凝らしてみると、ナント、UFO、円盤じゃないの〜！ もう、あたしったらドキドキして、いてもたってもいられない。思わず「乗りた〜い!!」って叫んじゃったの。そしたら扉がスーッと開いてとっさに乗りこんだってワケ。でも、中の様子は見られなかったの。だって目の前が真っ暗闇になったんだもん。それで、しばらく飛んでいると急にガーン！ と何かにぶつかって、気がつくとあたし、地球にたどり着いていたの。

——へえ〜、でも勝手にそんなこと

して大丈夫？

♥うん、平気へーキ。でもどうやらその円盤、宇宙の悪いヤツが集まってる秘密結社「ワルデモン」の異次元侵略用だったらしいの。だから円盤には地球への道筋がインプットされていたのよ。それを偶然にも、あたしが見つけちゃった、ってワケなんだ。

——怖かったでしょう。

♥最初はドキドキしたけど、離着陸する瞬間はスリル満点だったわよ。

地球って大好き！

——それ以来ずっと地球にいるの？

♥そうよ。あたし、高校にだってちゃ〜んと通ってんだから。人間のふりをして生活するのって、楽しいわよ。それにあたし、独立心が強いから、今はマンションで一人暮らし。自分のことは自分でやってるわ。

——えらいねぇ。でも寂しくない？

♥ぜ〜んぜん。あたしって、たっくさん友達いるしィ〜、スケジュール帳だってギッシリ詰まってるしィ。みんな、ロリコット星人なんかよりも、ずーっとあたしのことをわかってくれてるもん。

——じゃあ、モモちゃんは大好きな地球人のために、異次元怪人「ワルデモン」と戦っている、ってワケ？

♥あったり前じゃない！　ヤツらはね、あたしの円盤の後をたどって地球に侵入したのよ(おいおい、ワルデモンの円盤にモモが無断で乗りこんだんだろ〜が)。その上、地球上に秘密基地まで作ってさ。許せな〜い。

——「ワルデモン」は、なぜ地球を狙っているのかなあ？

♥弱い者イジメよ。「ワルデモン」は、どこかの惑星を侵略しようと計画していたんだけど、あたしの宇宙の惑星は、「ワルデモン」なんかに負けやしないわ。そこで「ワルデモン」は、一番弱そうな地球を……あ、ゴメン……とにかく、手っ取り早く侵略しようとしてるのよ。でも、あたしは地球が大好き。だってみんな優しいんだもん。だから断固として戦うわ。「ワルデモン」の首領・モズーをやっつけてやるのよ。

——ねェ、モズーってどんなヤツ？

♥キッモチ悪〜いヤツよ。モズー自体が情けないから、集まってくるヤツだって、変なのばーっか。クロコダルマが何よ、モドキが何よ、モモキックで、ぶっとばしちゃうんだから。

モモキックはあなた次第よ

——ところでモモちゃん。「ワルデモン」って、たくさんいて大変だろ？

♥そうなの。だから、いろんなキックでやっつけてやるのよ。でも、ダブルキックはあまりやりたくない。カメラ小僧がシャッターチャンスを狙ってるんだもん。モモだって女の子、やっぱり恥ずかしい(と涙ぐむ)。

——ゴメンゴメン(何でここで謝るの？)で？　後を続けて。

♥うん、モモはね、ワンダーモモに変身するとキックの力は2倍になるしワンダーリングも使えて、モドキ、サイクロン、クロコダルマ、それにクリスタルタワーなんていうザコ敵を倒すとアイテムも取れるのよ。

——Pカプセルでバイタリティの回復。Bカプセルで、あの華麗なワンダータイフーンの披露だね。

♥うん、あたしのご自慢のワンダータイフーンは、無敵なのよね。

——ところで、ボスたちについて訊きたいんだけど。クラブフェンサーってどお？

♥嫌いよあんなカニカニ。あんなハサミを突き出して、この魅惑の脚線美に傷でもつけたらどうする気？

——そうだね、じゃあ唯一の女剣士アマゾーナはどお？　女性同士、対談でもやってみない？

♥バカにしないでよ！　何であんな女剣士と対談なのよ！。アマゾーナの話は一切しないで!!

——ごめんごめん、(またまた謝る)そんなに嫌ってるとは知らなかったもので……じゃ、質問を変えよう。今一番欲しいものは？

♥車の免許よ。すっごく欲しい!!

——モモちゃんらしいね。

♥バイクもいいな、ビュンビュン飛

▲こんなんなっちゃった〜

▲モモが乗ってきた円盤

▲シャモアン(左)とモドキ(右)。モモにキックされて一時休戦

▲キャーッ！　カメラ小僧ったら、恥ずかしくて身動きがとれないわ

▲ワンダーリングって楽しいの

ばしたいわ、でも、とりあえず今は誰かの後ろに乗せて欲しい!!

—そんな発言をしたら、男の子たちが群がってきちゃうよ。

♥ありがとッ。

—では最後に。将来は何になりたいの?

♥お嫁さん、絶対にお嫁さん! 22歳までに素敵な人を見つけて、可愛いお嫁さんにしてもらうのよ!! 女の子だもん。

モモ・プライベートデータ

本名：神田桃(16歳)
身長：160センチ
血液型：O型
好きな色：ミルク色
好きな花：桜草
好きな食べ物：フルーツ。特にサクランボ
3サイズ：82・57・84
成績：中の中。ただし体育は上クラス。
特技：新体操、フラフープ
性格：明るくて好奇心旺盛。
容貌：庶民的美人顔。

●アーケード版で爆発的人気を誇った『ワンダーモモ』だが、それだけでは飽き足らずPCエンジンで再登場。得意のキックで、日夜ワルデモンと戦うオチャメなロリコット星人である。

地球人なんかにチヤホヤされちゃってさ～アマゾーナの証言～

ふふふ、モモがあたしのことを嫌ってる理由は簡単。あたしの方が美人だからよ。そもそも、ロリッコト星は美人しかいない星なんだよ。そこにモモなんかがいたって誰も振り向きゃしない。興味なんか持たれないのよ。

その点、地球はいいんじゃないの。あんまり美人がいないから(!)。モモの顔でも可愛いうちに入るのかもね。あたしが地球に来た当初、モモのクラスメートを装って様子をうかがっていたんだけど、モモはね、地球の男にチヤホヤされて、いい気になって〃地球が大好き〃だなんて言ってるだけ。モモなんて、あたしより背が低くて子供っぽいじゃない、所詮はあたしの大人の魅力には勝てっこないのよ。

「聖なる剣」を求めてドラゴン山へ

カールよ、後ろを振り向くな。「聖剣伝説」を信じて、ドラゴンに挑戦するのだ!

ファミリーコンピュータ

ドラゴンバスターII
～闇の封印～

発売日未定　価格未定

舞台は、お馴染みローレンス王国。前作『ドラゴンバスター』より、遥かに昔のことである。もちろん、まだ国名など付いていない時代である。

この国は凶悪なドラゴン族が支配し、悪の限りを尽くしていた。人々は恐怖に戦く毎日であったが、一つだけ、心の寄りどころがあった。それは、「聖剣伝説」。持つ者の心の善悪で、発揮する力も変わってくるという「聖なる剣」のこと。これをもってすれば、ドラゴンや魔物たちをも打倒できるという剣だ。しかし、運命のいたずらか、それはドラゴンの手の内にあるのだった。

そこで立ちあがったのが、一人の若者カール。体は小柄だが弓の達人である。このカールが、凶悪ドラゴンから「聖なる剣」を奪えるかどうかは、すべてキミの腕にかかっているのだ!

キミは、ドラゴン山を目指して旅を始めるが、途中、廃墟や塔などの迷宮を通過しなければならない。迷宮の中は完全な迷路になっていて、まさにダンジョンのダイゴ味。そして迷宮のボスを倒すとカギが手に入り、クリア。各ラウンドは広大なマップで構成されていて、砂漠や湖など、行く手を阻むものもあるから、アイテムは上手にとろう。また、カールは体力の増減によって服の色が変わる。時には泉につかって、体力を回復させることも大事。

こうして各ラウンドをクリアし、ドラゴン山にたどり着いたキミには、ドラゴンの弱点が見つかることを告げておこう。そうしてカールは、美しいローレンス王国に君臨し、先住民として、クロービスに崇拝されることだろう。

▲ドラゴンとの戦い。矢を打って赤くなるところが弱点

▲弓矢のほかにもアイテムが手に入るって?

▲アイテムの入手は、この画面で確認

ファミリーコンピュータ

ドラゴンスピリット
～新たなる伝説～

4月14日発売予定 ¥5,200

勇者の血をひく者(レイス)よ、正義を信じて立ちあがれ！

人類平和のために、魔王ザウエルを倒したアムル。劇的な生涯を終えた今、安らかに眠り給え。その勇気と正義感は、お前の子・レイスがしっかりと受け継いでいるのだから…

今ここに、新たな伝説が誕生する

ブルードラゴンに変身するアムルの勇ましさは、先ごろのPCエンジンで、またもや、私たちの脳裏にしっかと焼きついた。それが今度はファミコンとなって新たな伝説を生み落とそうとしているのだ。まずは、順を追って説明しよう。

アーケード、PCエンジンでの物語は、勇者アムルが人類平和のために魔王ザウエルを倒し、アリーシャを助け出すまでを追っていた。ここで、多くの涙を誘ったことは、周知の通りである。その後、魔王ザウエルによる恐ろしい出来事も人々の記憶から消え、アムルとアリーシャは結ばれた。やがて二人の間には男女の双子が誕生し、兄をレイス、妹をイリスと名づけた。双子はすくすくと成長していったが、父アムルはザウエルとの戦いで受けた傷が悪化し、長い病に伏した後、壮絶な死を遂(と)げた。

一方、時を同じくして闇の世界では、かすかに息吹きを保っていた邪神ガルダが目を覚まし、地上支配のために魔物たちを復活させていた。そして、闇の儀式の生け贄(いにえ)として双子の妹イリスをさらってしまったのだ。

兄レイスは妹イリスを救うため、父の残した聖剣によってドラゴンに姿を変え、邪神ガルダの待つ魔境へと翔びたつのである。父と母の偉大な功績を背景に、その子たちの壮絶な伝説が、また新たに始まろうとしている。

▲邪神ガルダ

正義の血は永遠なり

ゲーム内容は、キミがレイスのドラゴンを操って数々の魔物を倒し、最終エリアで邪神ガルダを制覇しようというもの。

基本的な操作は、アーケード版やPCエンジンでお馴染みだが、ファミコン版では2種類のモードが用意されているほか、新たな敵キャラやパワーアップアイテムも盛り込まれているのだ。

まず、ゲームスタートするとアーケードとPCエンジンでの最終シーンである、ブルードラゴンとザウエルの戦闘シーンが映し出される。ここでキミのブルードラゴンがザウエルを倒さずに死んでしまうとゴールドドラゴンモード、ザウエルを倒せたらブルードラゴンモードへと進む。ただし、ゴールドドラゴンモードは入門編なので、最後までガルダとは対決できない。また新しいアイテムとしては、ドラゴンが小さくなり更に両側に小さなドラゴンを備え攻撃力が3倍になる「スモールオプション」や、一定時間中、対地用ファイヤーが着弾した時に地震を起こさせる「パワーボム」等がある。もちろん、隠しアイテムも用意されている。

キミもブルードラゴンになって、存分に火を吹いてみないか！ 正義の血統は永遠なり。

▲新エリアの深海

▲ゴールドドラゴンははじめから連射が可能

▲エリア2のボス・ラウンドフィーニックス

▲双子のレイスとイリス

▲見よ、変身の過程を!!

ファミリーコンピュータ

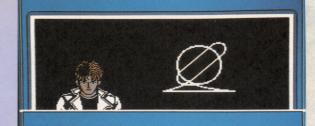
エスパー清田益章の指導で、まだ見ぬ世界を体験しよう

発売日未定 価格未定 (バッテリーバックアップ)BBU付

みんな知ってる、あのネアカ超能力者・清田益章(そう、ナムコのロゴマークを念写したことは昨年のNG9月号で知ってるよね)の監修で、キミの潜在能力を呼び起こし、サイコパワーを開発しちゃおう、っていうのが、この『マインドシーカー』なのだ。

これは、テクニックを競ったり、ストーリーを楽しんだりするという、これまでのゲームとは全く違う考え方で作られているんだ。というのは、超能力の基本となる3つの要素、透視・念力・予知をそれぞれトレーニングして、キミ自身のサイコパワーを膨らませることが目的だからなんだ。キミは、このトレーニングによって、普段の生活にサイコパワーを応用することだって可能になるかもしれないよ。

トレーニングの舞台は、「開発センター」。ここでキミは清田青年の指導を受ける。メキメキとエスパー度を上げ、見事卒業試験を突破すると、いよいよキミも超能力者の仲間入りとなる。さあ、これからキミは、スプーンを曲げたり、噴水を舞い上がらせるイベントに挑戦するんだぞ。存分にエスパーパワーを発揮してくれ。

▼キミのESPチェック

▲一定の超能力を持っていると、ここで遊べる

▼いよいよ清田青年から卒業テストが出される

▲?マークの下には、どの絵が隠されているか。透視トレーニングなのだ

スプーン曲げも朝飯前!?▶

ファミリーコンピュータ

頭をひねって、本因坊にアタック!

好評発売中 ¥5,900

▲対局道場では、キミがレベルを設定する

210手目にして、黒の中押し勝ち▶

早打ち スーパー囲碁

実戦さながらの本格派囲碁ソフトが誕生した。「将棋はできるけど、囲碁はやったことがない」と言っているキミ、心配ご無用。このゲームは、ハンディキャップ機能があるからビギナーから達人まで楽しめる、やみつきゲームなのだ! ほら、「京都は碁盤の目のように区画されてる」っていうだろ、それくらい囲碁は、古くから日本文化と関わっている遊びなんだよね。

ゲーム内容は、コンピュータ相手に勝ち抜いてゆく本因坊戦、同じくハンディキャップ機能が働く順位戦、そしてさまざまな状況の対局をキミが設定する対局道場、と3つからなっている。もちろん、白黒双方が交互に布石*して、自分の石の囲みが相手の石の囲みより広ければ、勝ちとなる。

対局道場は、制限時間内に石を置く位置を決める。しかし、困った時はパスすることもできる。だけど、ルール違反(禁手)をすると警告のブザーがなるから気をつけて。それに、次回も同レベルで対局するための暗号が出る。また対局道場では、手の善し悪しを判断するために、試しに石を並べてみる「仮打」があったりと、上達間違いなしの親切設定。

囲碁を覚える上で専門用語に触れるのもまた、格別の気分。「定石(じょうせき)」なんていうのも普段使われる言葉だけど、実は囲碁からきてるものなんだ(知らない人は辞書を引く!)。——と、国語の勉強にもなる囲碁講座、今宵はこのくらいで終了。

★囲碁マメ知識

●本因坊(ほんいんぼう):現在はタイトルの呼び名。もとをただせば、戦国末期京都寂光寺の僧侶の名前だった。このお坊さん、碁にかけては右に出る者がいないほど強く、本因坊家を興す。家元は世襲制を取り、昭和14年、21世秀哉まで続いた。

●囲碁の起源…中国で生まれたことは確かなようだけど、詳しいことはわかっていない。日本には、遣唐使の吉備真備(きびのまきび:この人を知らないと教養が疑われるぞ!)がもたらしたという噂もある。いずれにせよ、かなりの昔から宮廷中をトリコにした囲碁、奥の深いゲームなのだ。

*布石(ふせき):戦いに備えて陣がまえをすること ここでは、白黒が交互に石を置いていくという意味

ファミリーコンピュータ

デビルマン

4月下旬発売予定 ¥5,500

不動明よ、正義のために立ち向かえ！

永井豪の名作『デビルマン』がアクションゲームになった。原作を読んだ人も多いと思うけど、まず簡単にストーリーを紹介しよう。

はるかなる太古、地球の先住族として存在していたデーモン軍団が、4つの顔を持つ巨大な魔王ゼノンを頭に再び甦った。目的は、もちろん人類撲滅。それを阻止するために、飛鳥了は親友・不動明の力を借りようと話を持ちかける。そして、人類を守るために、立ちあがる決心をした不動明は、強い悪魔の肉体と魔力を手に入れる。しかし、その反面、善良で純粋な人間の心を持ち続けなければならず、悪魔の姿や、戦うことに心を悩ます……。

――そこでゲーム内容はというと、キミがデビルマンに変身した不動明を操り、恋人・牧村美樹を守りながらデーモン軍団をやっつけてゆくというもの。画面の表示には、一定量になると火炎攻撃が可能になる「怒り」パワーと、人間を捕まえたデーモンを倒さないとたんにメキメキ減少してしまう「ヒューマン」度等がある。不動明の醜い悪魔の肉体は、デーモン軍団に立ち向かうためのもの。あくまでも心は正義感とやさしさに満ちていなければならないのだ。そのためには、恋人・美樹が怖がらないよう、人間の姿をした不動明に戻って会話をするなど、涙ぐましい心遣いも必要となってくる。

ほら、キミも正義感とやさしさを胸に、デーモン軍団の魔王「ゼノン」をやっつけて、人類の救世主になってみないか！

▼巨大デビルマンになればウイングだって獲得

▶百の魔将軍を率いるゼノンは、腹＝獰猛、正面＝冷酷、左＝邪悪、右＝狡知を表わす4つの顔を持っている

▲不動明の親友・飛鳥了(あすかりょう)、彼は謎に満ちている

PCエンジン

PAC-LAND

発売日未定 価格未定

思わず微笑んでしまうゲーム、それが『パックランド』

おなじみ『パックランド』がPCエンジンで登場するよ。

迷子になった妖精を「フェアリーの国」へ送り届けるための冒険旅行ゲームなんだ。山越え谷越え飛びまわるパックマンの前に、意地悪にも5匹組のモンスターたちが行く手を阻む。だけど、どれもみんなかわいくって憎めないヤツ。しかも個性的で、2階建バスに乗っていたり、UFOに乗っていたりと、工夫を凝らしてやってくるんだ。

無事パックマンが「フェアリーの国」へ着くと、女王が妖精を助けてくれたお礼に、空飛ぶ「魔法の靴」をくれる。パックマンは、空を駆け巡りながら、ミズ・パックマンとパックベビーの待つマイホームへと家路を急ぐってわけ。

それに「ブレイクタイム」の看板前でジャンプすると、その華麗さ次第で芸術点も取れるよ。最高はナムコ点の7650点。

ホント、プレイヤーの気持ちをホンワカさせてくれる、あったか〜いゲームが、この『パックランド』なのさ。

▶鍵を見つけながら進んでゆく「館」ラウンド

▶スプリングボードでビューンとジャンプ。気分爽快だね

▲「フェアリーの国」の女王から「魔法の靴」をもらったぞ

MSX2

PAC-MANIA

好評発売中 ¥6,800

驚きの超立体画面「パックマニア」も出てるョ

『パックランド』がかわいさいっぱいなら、『パックマニア』は3-Dの美しさで勝負！

アーケードで初めて見た時の、ハッとするような色使いや、今にも画面から飛び出してきそうな、あの感動は、ちょっとやそっとじゃ消えっこないよね。それを、3-D効果を損なうことなく再現したのがコレ、MSX2用『パックマニア』なのだ。

ゲーム内容は、キミも知ってるとおり、モンスターたちをかわしながらパックマンが迷路中のエサを全部食べてしまうとクリア、というもの。もちろん、パワーエサやフルーツターゲットも完備。全23面をキミのジャンプ妙技で制覇しよう。

◀このパックマンの顔、まねしてみよう

◀さすが3-Dの醍醐味

㊟これらの商品の価格には、消費税は含まれておりません。また、上記のファミリーコンピュータ用ロムカートリッジは、シャープ社製C1ではご使用になれません。

NGファンアンケート

みんな、元気〜!? 今回はまたアンケートが復活。NG作りの参考にしたいので、生の声をどしどし聞かせてネ。答えてくれた人の中から抽選で50人に下のプレゼントが当たりますヨー。

質問
1. キミが今一番熱中していることは何?
2. キミが今一番欲しいものは何?
3. 友達とは、どんなことをして遊んでいるの?
（答えは、いくつでもいいヨ！）

この他に、NGへのご意見・ご感想など、ドシドシお便りちょーだいネ。

〈応募要領〉 官制ハガキの裏に①アンケートの答え②郵便番号③住所④氏名⑤年齢⑥希望するプレゼント名、を書き、㈱ナムコNG編集室「アンケート」係宛に送って下さい。（メ切4/20）

今月のプレゼント

▶『ウイニングラン』ポスター3名

▶『ウイニングラン』ステッカー33名

▶ナムコットFCカセット『ワギャンランド』2名

▶ナムコットFCカセット『ファミリーピンボール』3名

▶ドラゴンスピリットCD4名

DRAGON SPIRIT
—EMOTIONAL SOUND OF NAMCOT—

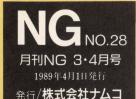
▶ナムコットFCカセット『ローリングサンダー』3名

▶ナムコットFCカセット『ハイドライドⅢ』2名

前号プレゼントクイズの正解

多数のご応募ありがとう。問題がやさしすぎるという意見もあったんだけど全問正解の人は約½でした。正解は下記。キミの答えはどうだったかなァ?

1. ①ファイナルラップ
   ②鈴鹿サーキット
2. ①ファミスタ
   ②しゃちほこ球場
3. ①未来忍者
   ②黒鷺敷波

当選の人にはもうプレゼントが届いてるハズ。おめでとう！

NG NO.28
月刊NG 3・4月号
1989年4月1日発行
発行/株式会社ナムコ
NG編集室
住所/〒146 東京都大田区矢口2-1-21
☎03(756)2311

おしらせ

NGは次号から隔月刊になります。

新しい学校、新しい学年で、新学期がスタート。何か新しい事を始めたり、お友達を増やしたりするには絶好の時だね。

NGの表紙も変わったでしょ!? 次号よりNGは隔月刊になります。「えー、そんなのつまんないよ。毎月出して！」と思う気持ちは十分わかるんだ。NG編集室だって、毎月みんなに会えないのは悲しい。だけど読者のみんなに楽しんでもらえる、充実したNGを目指してがんばってます。2か月に1回の発行だけど、そのかわり、ボリュームたっぷり栄養満点のNGをお届けしますから、発行日には忘れずにキャロットへ駆けつけてネ！

☆これからの発行スケジュール

NO.29（6月号） 5月30日発行予定
NO.30（8月号） 7月30日発行予定
NO.31（10月号） 9月30日発行予定
NO.32（12月号） 11月30日発行予定

〈NG郵送申込方法〉

今までと同様、郵便番号、住所、氏名、電話番号、希望するNGのナンバーを明記の上、200円分の切手を同封して下記の宛先まで。
●宛先：㈱ナムコNG編集室「NGお届け係」

たずね人

次に掲げる方々の住所を知りたいので、おっ私だ、という方は至急ご連絡下さい。

たおやまくん（大阪）、B・Y・NEKOくん（長野）、福島直樹くん（広島）、仮面のバカ影くん（栃木）、原田成規くん（大阪）、阪本英樹くん（神奈川）。サイゲンジョウくん（奈良）、藤原淳一くん（愛知）。

おわび／NG1、2月合併号の内容に一部間違いがあったことをおわびいたします。①P5、PRACTICEとGRAND PRIXの写真の入れ違い、②P10、ゲーム画面、右上と中央の写真の入れ違い、③P14ジミーのTalking内、「12月号の答え」は「11月号の答え」の誤り。④P34、「ナコム」は「ナムコ」の誤り。

次号（NO.29 6月号）は5月30日発行予定だよ。

NG Topics

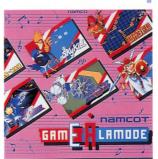
ナムコ・サウンド・ライブラリー

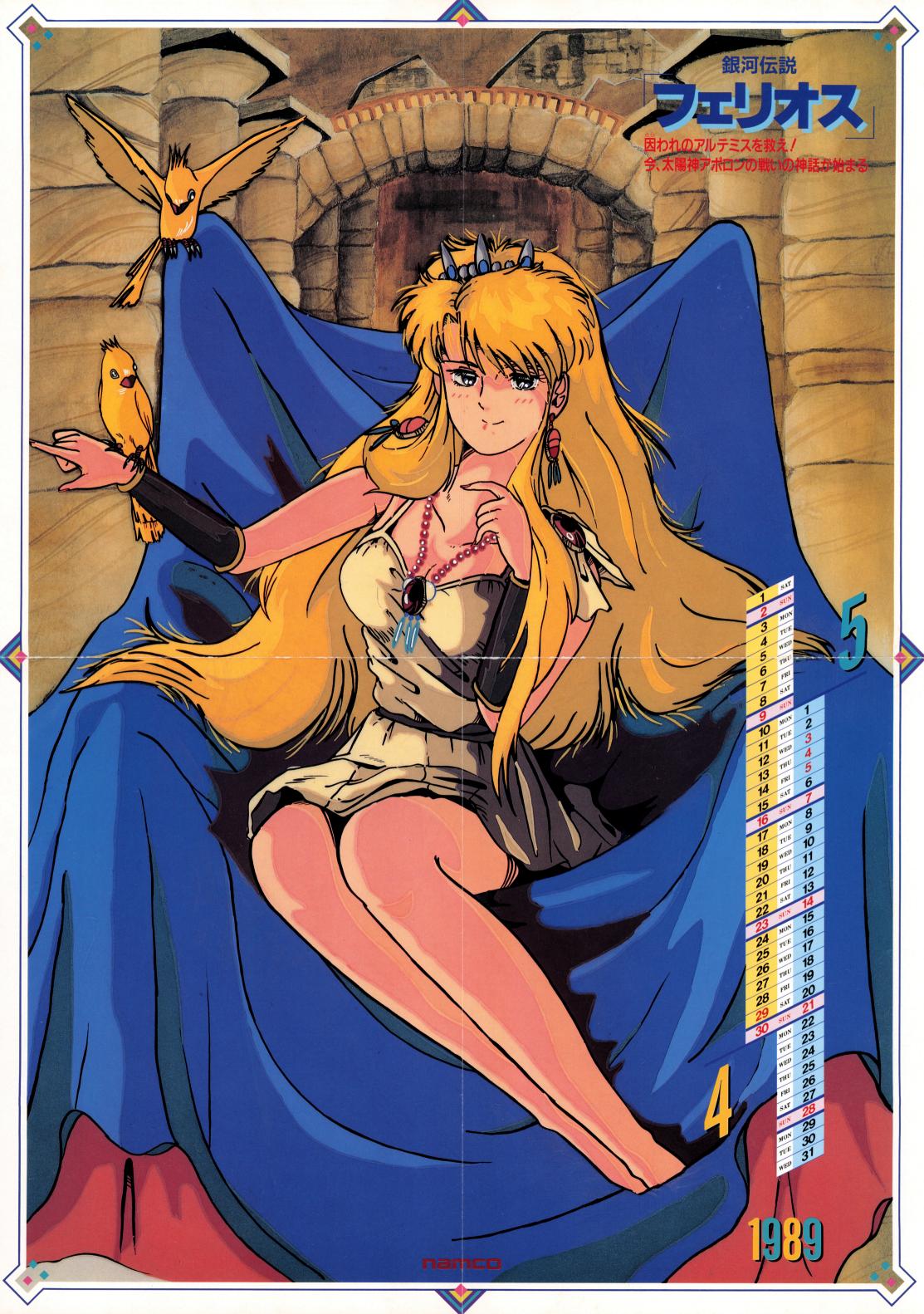
ゲームマニアの間では、人気バツグンのナムコゲームミュージック。完全収録あり、ニューバージョンありで曲はモチロンのこと、ジャケットがまた斬新でビューティフルだ！
そんな話題の何枚かを振り返って、おなじみサウンドのZUNちゃんに紹介してもらいました。

▶▲ディグダグゼリーがとってもおしゃれなジャケットは、ビクターからの第１弾。『パックマン』をはじめ、ナムコキャラのおしゃべりも入っているユニークな１枚。楽しいゲームミュージックをごちそうします

▲3月8日発売の最新作は「ペラボー参上.!!」アニメ主題歌ふうの曲がカッコイイ。詳しくは本誌P.19で紹介してます。よろしくネ

▶▲『ドラスピ』完全収録の人気ディスク。『ワンダーモモ』のぶっとびアレンジも話題になったよね

▲▼思えば、全てのゲームミュージックはここから始まった、記念すべき１枚。細野晴臣氏が『ゼビウス』をアレンジ。ビデオゲームは子供だけのものではなくなりました。同じく細野氏アレンジのロマンティックな『ギャラガ』は、絶対おすすめです！

▲アレンジも全てファミコン音源のみという意欲作。ナムコット・プレゼンツ

銀河伝説「フェリオス」(アルテミスの章)

一万年の昔、今は星座となって眠る古代ギリシアの神々の意志を伝える7つの物語のひとつ……

■プロローグ■

この世の始め、ガイア(大地)は自らが生んだウラノス(天)と契り、タイタン(巨人神族)たちを生み落とした。ところがウラノスによって長兄たち(ヘカトンケイル＝百手巨人)を自らの奥深くに隠されてしまったガイアは、子供たちを唆し復讐をせがむのだった。誰もが怖じ気づいて口を閉ざす中、クロノスが1人敢然と立ち上がり、母の示す大鎌を手にした。

酷たらしい血の惨劇が起こり、ウラノスは四肢を切り刻まれた。こうして、クロノスは新たに神々の間に覇を唱えることとなり、同じウラノスとガイアの子であるレアと契って、ゼウスを長とするオリンポス神族が生まれた。

しかし、その時のウラノスの血がガイアに滴り、ギガースたちとなってこの世に現れたのだ。勇敢だが邪悪な心を秘めていた彼らは、やがてオリンポス神族へと戦いを挑んできた。長く壮絶な戦いが続いたが、オリンポス神族はじりじりとギガースたちを追い詰めていった。が、ギガースたちも並の敵ではない。あと少しで殲滅できるというその時、ギガースの勇者タルタロスは一計を案じ、母ガイアと契ってギガース最強の怪物デュポンを生み出してしまったのだ。

このおそるべき怪物に、全能のゼウスさえもが一度は敗れ去ってしまった。洞窟に閉じ込められたゼウスは、ヘルメスとパンによって助け出されると、再びデュポンに戦いを挑んだ。デュポンはゼウスを押し潰そうと、ハイモス山を持ち上げる。すかさずそこへ、ゼウスの雷が炸裂！ さらにその上からエトナ山を投げつけ、逆にデュポンを押し潰してしまう。オリンポス神族の勝利はここに決定した。以後彼らは、天空と海と地上の支配者として、長く栄え続けた。

■アポロンとアルテミス■

オリンポス神族の長・最高神ゼウスは、数多くの女神やニンフ(女精)、人間の女と契って多くの子を成していた。その子供たちは、オリンポスの仲間に入る者もあれば、地上にあって、英雄となる者もあったが、嫉妬の炎に燃えるヘラ(ゼウスの正妻)は、しばしばそれら母子に、次々と試練を与えた。太陽神アポロン・月の女神アルテミスの双子の兄妹とその母レトもそんな母子だった。しかし、この優れた兄妹は、母を苦しめるべくヘラによって遣わされた大蛇ピュトンを、生まれてすぐに、パルナッソス山で仕留めてしまい、ヘラを諦めさせてしまった。

こうして兄妹は、輝くばかりに成長していった。アポロンが太陽ならアルテミスは月、アポロンが金ならアルテミスは銀と、2人はつねに一対を成し、やがてアポロンは美しく勇気溢れる若者に、アルテミスは森の妖精たちを従えて野山を駆け巡る孤高の乙女になっていた。

■デュポン復活■

だが、そうしている間にも、オリンポス諸神の統べる天地に、恐るべき闇の魔手が再び伸びようとしていた。邪獣デュポンが復活したのだ。デュポンは、母なる大地ガイアから力を得て、かつてオリンポスの神々や、人間の英雄によって倒された恐るべき怪物たちを、再びこの世に解き放った。オリンポス神族の誰にも知られぬうちに。そして、ころあいを見て、突如攻勢に出た！

ある日アポロンが狩りから帰ると、神殿に仕えるはずのニンフたちの姿がない。そしてアルテミスも。あたりを見回すと、アテナの盾が転がっていた。なぜここに？ と思うより早く、その盾にメデューサの首がなかったことから、アポロンはただならぬ異変が起こったことを直観した。

メデューサとは、龍の鱗に全身を覆われ、真鍮の爪と黄金の翼を持ち、髪がすべて蛇になっており、見た者を石に変えてしまうゴルゴン3姉妹の末娘で、2人の姉ステンノー、エウリュアレーと違い不老不死ではなかったために、人間の英雄ペルセウスによって退治された怪物である。ペルセウスは打ち落としたメデューサの首を使い、エチオピアの王女アンドロメダを救って妻にすると、彼の手助けをしてくれていた知恵の女神アテナに、この首を献上した。アテナは、それを自分の盾に飾って女神の武威としていた。

「その首がないということは、邪悪な力が大きく働いたに違いない」

アポロンは、はやる心を抑えながら妹の名を呼び続けた。静まり返った神殿に、虚しく響く己が声に力を落としかけたその時、アルテミスの声が、直接アポロンの心に響いてきた。

――アポロン、私はデュポンの神殿にいるわ。早く助けに来て！……――

アルテミスは、デュポンによって蘇った怪物たちに呪いを掛けられ、デュポンの神殿に幽閉されていたのだ。すべてを知ったアポロンは、天馬ペガサスに飛び乗った。しかし、すでにディロスの丘の空は、メデューサのドス黒い血から生まれた巨大龍ラドーンたちで埋め尽くされていた。ラドーンは、ヘスペリデス(黄昏の娘たち)の園で、ヘラの黄金の林檎を守っていたはずなのに。ラドーンの屍に群がろうというのか、死の蝶シルフたちまでがひらひらと舞っている。ここがついさっきまで、花咲き乱れ、森の妖精たちがアルテミスと戯れていた、ディロスの丘だとは……。そして、ついにアポロンは、絶叫をあげてしまった。敵の中に、愛する息子イオーンの姿を見たのだ。その心はすでに、デュポンの闇に侵されていた。

「なんということだっ！」

涙の中でイオーンを倒すと、アポロンは邪獣たちへの怒りと憎しみに、改めて身を焦がした。

■メデューサの神殿■

――ラドーンの弱点は、頭よ。――

心に語りかけてくるアルテミスの言葉に力を得て、群がるラドーンたちを屠り、シルフたちを蹴散らして、アポロンは今、メデューサの神殿に着いた。神殿の護り・ブルーナイトがばらばらと現れるが、彼らはアポロンの敵ではない。やがて辿り着いた神殿の奥には、巨大なメデューサの首の石像と、それに一心に祈りを捧げる司祭クロスがいた。難なくクロスを倒したのも束の間、石像と思ったメデューサの首は俄に色づき、宙へ舞った！ その視線は光線となってアポロンを襲う。アルテミスもこれにやられて、石になってしまったのだ。右に左に光線を避けながら、アポロンは剣の力を溜め、一気にメデューサの顔面へと放った。苦痛に歪むメデューサの顔。醜い髪の毛の蛇たちが、一斉に断末魔の舞いにくねった。やがて、再び石の姿に変わったメデューサは、瞬く間にガラガラと崩れさっていった。……

すると、神殿奥の泉の水面にアルテミスが映った。邪獣たちから神殿を取り戻すたびに、そこにある泉も聖なる泉として蘇えるのだ。アポロンは、伯父である海と水の支配者ポセイドンの力を借りて、泉の水鏡でアルテミスの姿を見た。

メデューサが滅び、死の眠りから目覚めたアルテミスは、みるみる生気を取り戻していく。気丈のアルテミスもアポロンの姿を認めて、ポロリと涙をこぼした。

――神殿の奥に、地下の洞窟へ続く入口があるわ。デュポンの神殿に辿り着くまでには、あと5つの神殿を通らなければ……グライアイの首に気をつけて！ アポロン――

アルテミスの背後には、何かしら邪悪な気配が感じられた。

「きっとデュポンに違いない！」

アポロンは、ギリギリと歯ぎしりした。

気を取り直してペガサスを進めると、やがてステンドグラスの床が現れた。これこそが、地下の洞窟への入口だ。と、いつの間にか10個の石の壺に取り囲まれているではないか。これは、メデューサの娘たちソギンの眠る壺だった。メデューサは、まだ完全に滅んだわけではなかったのだ。一匹また一匹と、壺を飛び出しては襲いかかるソギン。しかし、メデューサの胎盤である石の壺から飛び出すソギンは、未だ自分の意志も持ち得ない胎児であり、アポロンにかなうはずもなかった。やがてソギンたちは力尽き、アポロンを洞窟へ誘うように消滅していった。それと同時に洞窟を閉ざしていたステンド・グラスは割れ、吸い込まれるようにアポロンは降りて行くのだった。

■グライアイの神殿■

グライアイとは、ともにポントス(海)とガイア(大地)の子ケトとポルキュスを父母として生まれた老婆の姿をした3姉妹で、実はゴルゴン3姉妹とは、同じ父母を持つ姉妹なのだ。一つの眼と一つの歯を3人で使っていたがために、かつてペルセウスのメデューサ退治の折、眼を奪われて心ならずも彼に協力してしまったことがある。以来用心深くなった彼女たちは、アポロンを迎え撃つにあたり、洞窟の中にムーラやデス・コブラ・ツリーを住まわせ、壁面には罠を仕掛けていた。

アポロンが地の底に着いた時最初に見たのは、洞窟の壁に貼りついたポイゾンだった。彼らは、グライアイたちに戦いを挑み敗れ去った勇者たちで、グライアイによって壁の中に埋め込まれ、岩の中に内臓を持って身動きもできずにその醜い姿を晒していた。入口からの僅かな明かりが、進むにつれて次第に心細くなっていく。ムーラやデス・コブラ・ツリーを蹴散らし、壁の罠もくぐり抜けたアポロンに、突如襲いかかるモンキー・ファイト。しかしこれもたやすく倒し、アポロンはいよいよ地の底の神殿に辿り着いた。

グライアイは、満を持してアポロンを待ち構えていた。両手からは邪光を放ち、3つの首が宙を飛びアポロンに迫る！ 苦しい思いをしてようやく両腕をもぎとったが、3つの首はますます容赦ない攻撃を加えてきた。激しい攻撃に傷つき、アポロンは、次第に意識が遠のいていく。消えかかるその意識に、微かにアルテミスの声が聞こえた。

――がんばって、アポロン！ グライアイの急所は青い水晶よ！――

我に返ったアポロンは、青い水晶すなわち3人の持つたったひとつの眼に、渾身の力を込めて剣のパワーをぶつける！ 世にも醜い絶叫を残して、グライアイは倒れた。

グライアイが滅んだため、またひとつ聖なる泉が蘇り、アルテミスの姿を映し出した。そこにははっきりと、恐ろしい邪獣デュポンが映っているではないか！ デュポンは紅蓮の炎を吹き上げ、アルテミスを包んでしまった。デュポンが勝ち誇る。

――さあ、もっと泣き喚け！アポロンを招き寄せるんだ!!――

アルテミスの悲しくも痛ましい叫び声を耳にして、アポロンはいよいよ邪獣たちへの怒りを新たにした。

「早くアルテミスを助けなければ……!!」

目指すは次なる関門、女怪セイレンの住む空中神殿だ。

■セイレンの神殿■

河の神アケロオスと芸術の女神ムーサのひとりを父母に持つニンフ・セイレンは、そのこの世のものとは思われない美しい歌声で、通りかかる船人を惑わして遭難させる半人半鳥の海の魔女として恐れられていた。ところが、トロイア戦争の英雄オデュッセウスが故郷への帰途、魔女キルケの忠告によって、乗組員たちの耳に蝋を詰めてまんまと無事に通過してしまったのを恥じて、海に身を投げてしまったのである。デュポンの闇の力で蘇ったセイレンは、ペルボレオスの空中神殿を棲処として、その空とそこに棲むグリフォンたちを支配していた。

アポロンがペルボレオスにさしかかると、早速番兵であるドラゴンライダーと風の邪精ヒューラが襲いかかってきた。これらもアポロンの敵ではない。さしたる苦もなくそれらを蹴散らすと、ペルポレオスの空の岩戸の前に立った。アポロンを真の勇者と認めて、岩戸はゆっくりと開かれていった。

ペルボレオスの荒野にはたくさんの砂金が隠されていて、それを盗みにくるアリマスポイ人から守っていたのが、鷲の頭を持つ翼ある獅子の姿をした聖獣グリフォンだった。かつてアポロンは、幼い日々の暫くをここで過ごしたことがあった。グリフォンは、幼いアポロンを守ってくれてもいたのだ。しかし、今や闇の力に囚われたグリフォンたちは、猛然とアポロンに襲いかかってきた！ やむを得ず剣を抜くアポロン。せめて苦しまぬようにと、彼は一太刀でグリフォンの首を落としていくのだった。

悲しみにくれながらも神殿に辿り着いたアポロンを、美しい女性が出迎えた。しかし、地面に落ちたその影が魔性の者の姿だったのを、アポロンが見逃すはずもなかった。唸りをあげて正体を現したセイレンに、アポロンの剣が炸裂！ セイレンは再び、この世にあるべき場所を失って散っていった。

3つ目の聖なる泉が蘇った。水鏡に映るアルテミスは、楽しかった日々を思い出していた。

――アポロン、あなたと過ごしたディロスの丘に、帰りたい！――

その言葉にさらに勇気を奮い起こし、アポロンは第4の関門アンタイオスの神殿へとペガサスの轡を向けた。

■アンタイオスの神殿■

アンタイオスは、母なるガイアにその力の源を得ていた。かつては巨大な体躯を誇るレスラーで、自分の国を通りかかる旅人に試合を挑んではその命を奪っていた。彼は地面に触れるたびに、ガイアからより大きな力を受けて立ち向かうため、誰も彼を倒せなかったのだ。そこで英雄ヘラクレスは、彼を大地から持ち上げ、宙に支えたまま絞め殺してしまった。

そのアンタイオスが今、邪獣の闇の力を借りて、炎の怪物として蘇ったのだ。その体から溢れる溶岩は大地ガイアを覆い、流れ出すその灼熱の地獄の中には彼の生み出したさまざまな怪物たち、ファイア・ビーやファイア・バード、炎の精、さらにそれらを餌にする獰猛なヒマイラが身を潜めていた。ヒマイラは、邪獣デュポンの邪悪な愛娘で100の頭を持つ大蛇ヒュドラが生んだ恐るべき怪物で、上半身は獅子と山羊、下半身は龍の姿をしていた。今はまだ幼いので勝目はあるが、もしこのまま燃え滾る溶岩の中で成獣になってしまえば、オリンポス諸神といえども手がつけられない最強の邪神になってしまう。

神殿に近づいたアポロンめがけて、ヒマイラはたて続けに炎を吐きかけた。さらに溶岩の中から、何時果てるともなく生まれては襲いかかるファイア・ビー、ファイア・バードたちの執拗な攻撃。また、自らも炎を吹き出してアポロンを追いたてる炎の精。この絶体絶命とも思える危機も、正義を愛する心と、アルテミスを救おうとする使命感とで、ついにアポロンは乗り越えてしまった。

さすがに荒い息をつきながら、神殿の前まで辿り着くと、そこにはアンタイオス配下最強の剣士シルバー・スケルトンが待ち受けていた。

「ここで負けるわけにはいかないっ！」

渾身の力を剣に溜め、2度、3度と振り下ろす。やがてアポロンがゆっくりと神殿に舞い降りるころ、シルバー・スケルトンの砕け散った骨が、あたりを埋め尽くしていた。

アポロンの心に、またもアルテミスの呼び掛けが聞こえてきた。

――アンタイオスの身体は不死身よ！ 頭を狙って!!――

アンタイオスは、自らが噴き出す溶岩の中にその燃え立つ身を潜ませていたが、アポロンが炎の神殿に足を踏み入れた途端、ゆっくりと巨体を現した。アポロンが、何度その身に剣を振り下ろしても、いっこうに効いた様子もない。それどころか、彼の身体から弾け出る火の玉に襲われて、アポロンはそれ以上近づくこともできない。大地の命を満身に受けて、アンタイオスはますます力を増していった。

だが、アルテミスの言葉が頭に蘇ったアポロンは、アンタイオスの額めがけて乾坤一擲、全力を込めた一撃を放つ！ この世のものとは思われぬ凄まじい絶叫を残して、アンタイオスの身体は、真っ赤に燃え滾る溶岩の中にゆっくりと沈んでいった……。

「次は、スキュラの操る氷の世界だ」

険しい顔のままで、アポロンはペガサスの胴にポンとひとつ合図をくれた。

■スキュラの神殿■

スキュラは、海神ポルキュスの娘で、ゴルゴン姉妹やグライアイ姉妹とも姉妹に当たるが、彼女らには似ない、海神自慢の美しい乙女だった。もともと人間だったグラウコスは大洋の司・オケアノスとテテュスの許しを得て、海の神の仲間入りをしていたが、ある日海辺の岩場で足を洗っているスキュラを見て、いっぺんに恋に落ちてしまった。ところが、外見と違い心は冷酷非情な彼女はにべもなくグラウコスの申し出を撥ねつけたため、グラウコスの恨みと、グラウコスを恋していた半神の魔女キルケの逆恨みを買ってしまった。キルケが浴槽に流した恐ろしい毒を全身に浴び、下半身に6頭の飢えた犬の頭を持つ、世にも醜い怪物になってしまったのだ。そして、ゼウスにより貪欲の罪で渦の怪物に変えられたカリュブディスとともに、シシリア沖の狭い海峡で、船を襲っては遭難させていた。やがてゼウスに戒められ、水晶に閉じ込められていたはずだが、デュポンの闇の力を得て、どうやら水晶の中に居ながらにして、氷の世界を操っているらしい。

スキュラは、アポロン打倒の武器としてギガを放った。ギガとは、デュポンに挑み倒れていった勇者たちの剣と盾とが、アンタイオスの炎で溶かされ、死に切れぬ勇者たちの思いとともに氷の世界へ彷徨い込み、冷えて塊となったもので、恨みだけを残して、スキュラの思うがままにアポロンを襲うのだった。だが、恨みがいくら募ろうとも、正義の怒りの前にはその力の違いを思い知るよりほかはなく、ギガはアポロンの正義の剣によって退けられた。

神殿の入口で氷の番兵ドラゴニアンを倒してペガサスを中へ進めたアポロンの前に、立ち塞がるスキュラ。彼女の操る氷牙がぐるりとアポロンを取り囲み、さらには赤い水晶までが襲いかかる。アポロンは巧みに身を翻し、すれすれで赤い水晶を擦り抜けると、スキュラの水晶を一撃で貫いた！ やった!! だが、スキュラは呻きながらも戦意を失ってはいなかった。さらに幾本かの鋭い氷牙が、アポロンの背に迫る。その時アポロンも、渾身の一撃を再びスキュラに見舞っていた。次の瞬間、今まさにアポロンの背中を貫かんとしていた氷牙もスキュラ自身も、氷の世界とともに跡形もなく消え去っていた。あとにはスキュラの長く尾を引く悲しい叫びが、いつまでも微かに谺していた……。

■ケルベロスの神殿■

ケルベロスは、邪獣デュポンと半人半蛇の怪物エキドナとの間にできた3つの首を持つ獰猛残忍な地獄の番犬だ。首のひとつは、死者が黄泉の国を逃げ出さぬように、ひとつは生者を死の門から追い払うため、もうひとつは敢えて死の国を侵す者を未然に防ぐために使われていた。かつて一度英雄ヘラクレスによって力ずくで地上に連れて来られたことはあったが、それ以外は、忠実に番犬の職務を務めていた。しかし、父デュポンが復活した今、ケルベロスは呼び寄せられ、闇の神殿の番犬となっていた。闇の神殿、それは邪悪な混沌すなわちデュポン自身であり、すでにこの世とは対極に位置する、闇の宇宙と化していたのだ。

水の世界の果てにあるこの神殿にアポロンがようやく姿を見せた時、ケルベロス配下の水の怪物たちは一斉に攻撃を開始した。空から飛び掛かるレッド・コウモリ。巨大な石を投げつけるグリーン・パイソン。氷の上を走り抜けるかに見えて、突如身を翻して襲いかかるウォーター・タランチュラ。流れに浮かぶ木の葉だと思ったものは、隙をついて襲ってくるリーブルだった。一匹一匹はさほどではないが、後から後から押し寄せるこれらのもののために、神殿の奥に辿り着くまでにアポロンもかなり傷ついていたが、泡を吹いて吠えかかるケルベロスの3つの首も、デュポンに対する怒りに力を得て、とうとう討ち果たした。

「さあ、次はいよいよ邪悪な闇の宇宙の本体、デュポンの番だ！」

意気込むアポロンの眼の前で、最後の水鏡がアルテミスを映す。

――光の剣を手に入れなければ、デュポンに勝てないわ……。
大地ガイアに眠る光の剣、フェリオスを……。

「何だって!? あのタイタンに伝えられる神々の意志、フェリオスだって!?」

■光の剣フェリオス■

フェリオス、それはウラノスが、四肢を刻まれる直前、希望の力をガイアに託したもので、タイタンとともにすべての災いの源であるギガースを生み出したガイアは、その巨大な力を光に変えて生み出し、一振りの剣に封印していたのだ。ガイアは、さらにそれを7つに砕くと、自らの懐深くに眠らせてしまった。

今、フェリオスの眠る母なる大地ガイアさえもが、デュポンの邪悪な力によって闇の宇宙と化していた。そこには、先の戦いに敗れ去ったギガースたちの怨念が、人知の及ばぬさまざまな形をとって彷徨っていた。しかし、その中から、最後の望みフェリオスを捜し出さなければ、デュポンを倒すことはできない。

さしものアポロンも、ともすれば暗澹たる思いに囚われてしまいそうになったが、心の奥に語りかけてくるアルテミスの声を頼りに、ついにフェリオスの7つの破片を手にした。それは、アポロンの正義と勇気の心に感応して、輝くばかりの、まさに光の剣としてこの世に蘇った。

「デュポンよ、今度こそお前の最期だ!!」

アポロンは、最後の戦いに赴くのだった。

■デュポンの最期■

闇の神殿からはデュポンの噴き出す憎悪が、赤い火の玉の形を取って溢れ返り、アポロンの行く手を阻んでいた。それを巧みに擦り抜けて、神殿の中に入った途端、デュポンが両手から邪悪な光を放ちながら迫ってきた。アポロンはフェリオスの鞘を払い、その希望の力の全てをデュポンめがけて叩きつける！ デュポンは、恐ろしい叫び声を残して消えていった。……と、突然アポロンの足元が大きく揺れ出した。神殿の床と思っていたものは、なんと巨大なデュポンの胸だった。素早く飛び退くアポロンめがけて、邪獣の長大な猿臂が伸びる！ だが、一瞬早くアポロンは再び希望の光を、全身全霊でデュポンに向けて放っていた。

タイタンの大いなる意志は、ついにアポロンとオリンポス神族の上に、最後の勝利をもたらしたのだ。闇の宇宙とともに、デュポンは消え去った。――

■エピローグ■

ギガース最高の戦士デュポンが滅び、ギガースたちの怨念もこの世から一掃された。あるべき姿を取り戻した天地を見て、アポロンはアルテミスを救い出すとペガサスに乗せ、懐かしいディロスの丘へと帰った。いまだ荒れ果てたままのディロスの丘ではあったが、持ち帰った光の剣フェリオスの力は、そこに緑と、かつてアルテミスと遊んだニンフたちを呼び戻し、闇に侵された者たちの傷を癒した。ニンフに囲まれたアルテミスの頬にも、いつの間にかかつての女神の微笑みが蘇っていた。……

希望の力フェリオスは、今も2人を見守って、ディロスの丘に眠っている。

月刊NG
No.28
一九八九年四月一日発行（毎月一回一日発行）第四巻第三、四号通巻二八号
編集人 佐藤貴子
発行人 中村雅哉
郵便番号一四六 東京都大田区矢口2−1−21 ㈱ナムコ 電話(756)二三一一